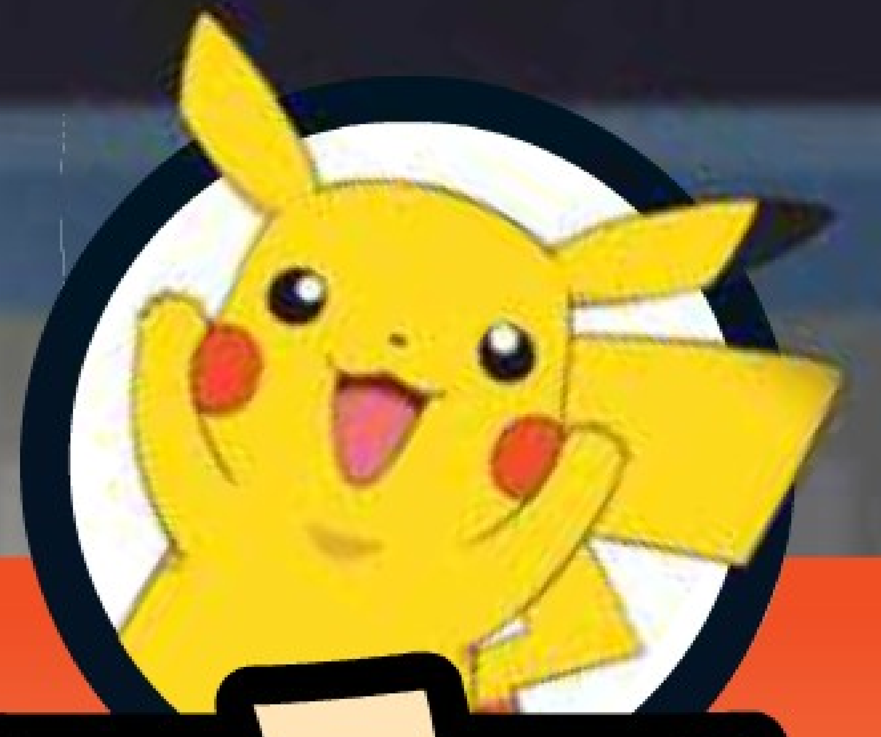
影视动画：2013剧场版跟踪报道（第一弹）

研究所：《口袋妖怪X·Y》后续研究（2）

专题企划：游戏照进现实——现实/口袋世界中的人与动物关系

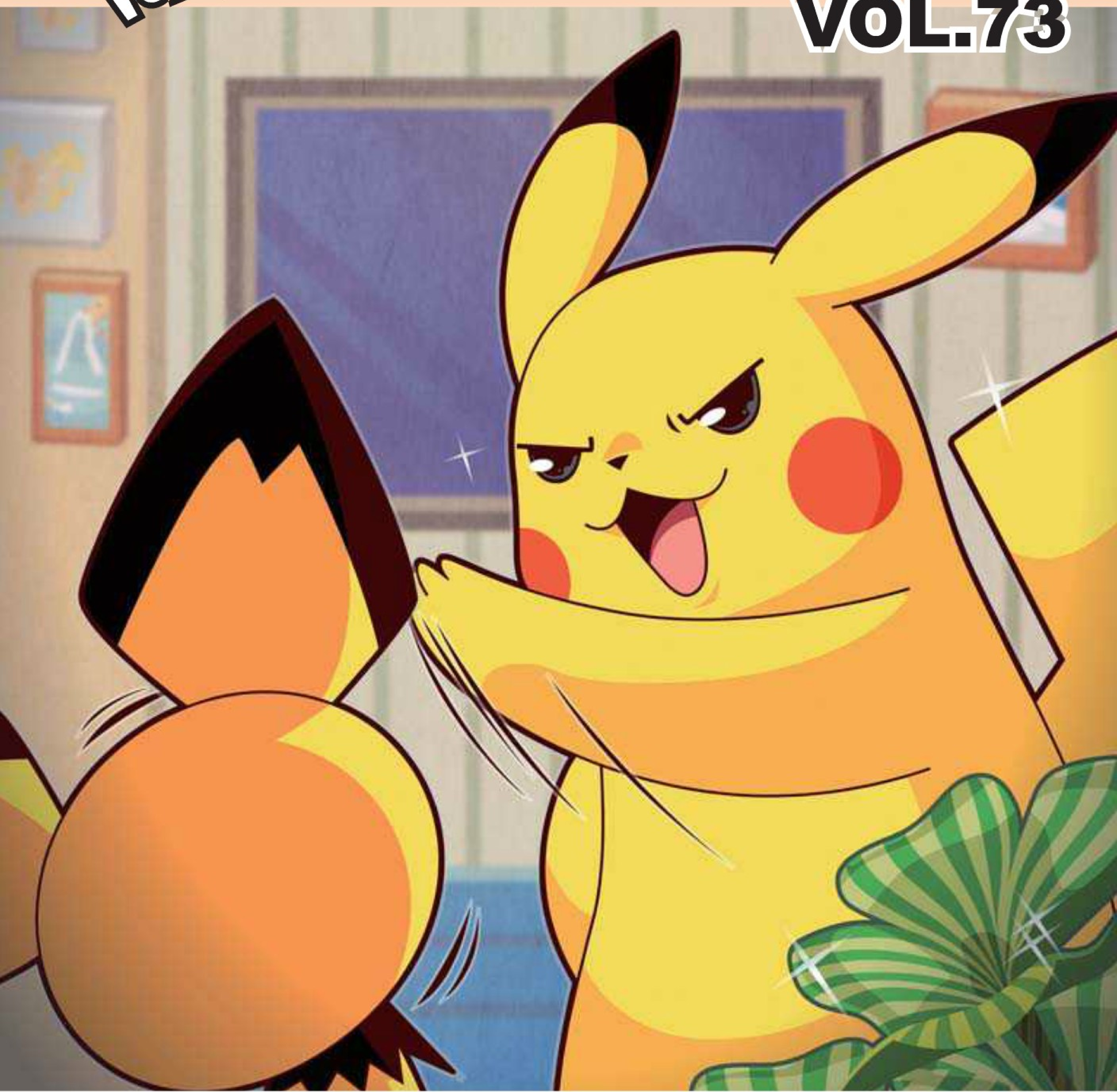
抽奖活动继续进行



口袋玩家

POKéMON

VOL.73



《口袋玩家》73辑

幸运大抽奖

一等奖

口袋妖怪毛绒玩偶（大）



达库莱 1名

二等奖

口袋妖怪毛绒玩偶（中）



咪咪兔 1名



Q版天空塞伊米 1名

三等奖

口袋妖怪毛绒挂饰



趴趴皮卡丘 1名



小球獭 1名

幸运奖

口袋妖怪毛绒玩偶（小）



1名 大地塞伊米



三蜜蜂 1名



皮卡丘 1名

参与方式

只要在2014年2月25日前（以邮戳时间为准），将填好的调查表寄到兰州市邮政局东岗1号信箱，《掌机王》读者服务部（收），邮编：730020。您就可以参加本辑《口袋玩家》的幸运大抽奖活动，详情请见封二。中奖名单将在75辑公布。

《口袋玩家》71辑中奖名单

一等奖：1名

口袋妖怪毛绒玩偶



上海市　高尔达

二等奖：2名 口袋妖怪毛绒玩偶（中）

常熟市　陈徐安

江门市　林晓伟

三等奖：2名

口袋妖怪毛绒玩偶

沈阳市　吕家祺

厦门市　向亦君

幸运奖：3名

口袋妖怪毛绒玩偶（北美）

秦皇岛市　李航

太原市　武锦波

南昌市　郑曼琳

2014剧场版跟踪报道（第一弹）

带来2014剧场版动画《破坏之茧》及其短片《皮卡丘，这是哪把钥匙？》的第一弹报道！

影视动画 P016



游戏照进现实

——现实/口袋世界中的人与动物关系

P027

在游戏与现实中穿插，讲述人与口袋妖怪动物的关系的发展变迁。

专题企划



《口袋妖怪X·Y》后续研究（2）



本辑带来树果详解、全道具资料以及道具、技能、特性的关键字说明。

研究所 P156

口袋妖怪详尽分析

P114



——初代御三家的新面貌

妙蛙花、水箭龟、喷火龙，详细探索分析新世代中的三个老牌强者！

研究所



口袋玩家

POKéMON



VOL.73目录

口袋新闻站

口袋新闻站 4

影视动画

2013剧场版跟踪报道（第一弹） 16

制作人频道

首藤刚志谈《口袋妖怪》 20

专题企划

游戏照进现实——现实/口袋世界中的人与动物关系 27

口袋妖怪原形探析——大放异彩的幽灵们 42

口袋妖怪的取名文化——传说中的仙灵 49

口袋漫画

口袋妖怪DP物语 54

PM海贼团——闪光大作战 70

口袋妖怪四格学园 75

Pokemew 青之救助队——逐 84

《神奇宝贝特别篇》四十二卷简介（下） 104

口袋卡片

口袋妖怪卡片游戏——暗黑篇（2） 106

研究所

口袋妖怪详尽分析——初代御三家的新面貌 114

浅析在第六世代中得到强化的精灵 135

工欲善其事——《口袋妖怪 X・Y》精灵培养心得（一） 准备篇 142

《口袋妖怪 X・Y》后续研究（2） 156

- 树果系统详解 156
- 全道具列表 160
- 道具、技能、特性关键字说明 170

对战乐园

热门PM浅析之火矢鹰 174

CONTENTS

口袋画廊

口袋画廊 181

精灵中心

精灵中心 182

口袋小说

秘境之王（4） 188

决战X 199

圈圈熊酒吧——冰海大帝（9） 213

光盘导视

光盘导视 224

口袋玩家DVD目录

一、皮卡丘和伊布 好朋友

二、超梦 觉醒的序章

三、神速的盖努塞克特 超梦觉醒



《口袋玩家》电子版可到“读览天下《口袋玩家》专页”购买，网址：koudai.dooland.com；或直接扫描二维码，支持PC、iPad、iPhone、Android、vBooks等终端阅读。

《口袋玩家》动画字幕由神奇字幕组、C2字幕组长期友情提供，特此感谢！

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所有稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及任何权力的内容，《口袋玩家》不予承担任何责任。

2.独家授权——《口袋玩家》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《口袋玩家》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《口袋玩家》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《口袋玩家》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《口袋玩家》收到稿件的时间为准），作者不得向任何其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《口袋玩家》或者其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020

Email投稿邮箱：pgking@263.net 来稿请注明“口袋玩家”字样

www.dooland.com

口袋新闻站

文/levelup 007　编/马修

事件 “Pokemon With You号列车”变更车头标志





由JR东日本（东日本旅客铁道）公司在日本东北地区所运营的“Pokemon With You号列车”到今年的12月为止已经运营满1周年了，为此，JR东日本公司也将对该列车车头上的标志进行更新，从2013年的1月份起，全新变装的“Pokemon With You号列车”即将重新发车。

周边 口袋中心推出“口袋妖怪属性”系列周边



从12月14日起，一系列以口袋妖怪世界观中各种精灵的“属性”为主题的周边商品开始在日本各大口袋妖怪中心内发售了。本套周边共分为“草系·虫系”、“水系·冰系”、“火系·电系”、“幽灵系·超能系”和“精灵系”5大主题，各种属性混搭在一起以后使得装饰插图的色调也显得五彩缤纷、鲜艳亮丽。首批推出的产品种类包括手提袋、化妆包、手巾、马克杯、发圈、相框、文具等。

活动 软银公司推出多款口袋手机配件

从11月22日开始，日本软银电信公司（SoftBank）对旗下的口袋妖怪主题产品开展了促销活动，在活动期间，顾客们只要购买由该公司推出的“儿童保护手机2代SoftBank 101Z”或者“儿童保护手机3代 SoftBank 202Z”就可以获得3组一套的《口袋妖怪 X・Y》主题手机保护盖。另外，从12月6日起，同样由软银公司所推出的对应苹果iPhone手机的口袋手机保护盖系列也增加了一批《口袋妖怪 X・Y》主题的新款式，印有针栗鼠、火耳狐、泡泡蛙、泽尼亚斯、伊维塔尔等精灵图案的保护盖全面上市啦。





活动 “口袋妖怪冬日祭”12月持续进行中









一年一度的“口袋妖怪冬日祭”活动进入12月以后依然进行中，位于横滨市的横滨地标广场和位于鹿儿岛市的山形屋商厦已经分别从12月26日和12月28日开始开展了这项活动，而到2014年1月以后，位于名古屋市的名古屋市巨蛋体育场、位于大阪市的大丸梅田店和位于札幌市的定山溪温泉也将分别举办同一主题的冬日祭活动。届时，将有很多小游戏和口袋类的商品等待玩家们参与和购买。

活动 东北口袋中心举行“圣诞节点灯式”

口袋妖怪中心东北店为了庆祝今年的圣诞节，在12月15日～12月25日期间举行了名为“圣诞节点灯式”的特别活动。在活动举行的几天里，口袋中心在店铺门前布置了圣诞树和很多五颜六色的小彩灯，并且每晚都举行开灯仪式。活动期间玩家们纷纷在许愿纸片上写上了自己的愿望，有的祝愿家人身体健康，有的祝愿自己学业有成，有的祝愿东北地震灾区早日恢复，然后将许愿纸片挂到圣诞树上。每天在活动结束后，口袋中心的工作人员也会向所有参与活动的玩家们派发原创图案的文件夹以留作纪念。







周边 《X·Y》主题文件夹第5弹发售

12月14日，《口袋妖怪 X·Y》主题文件夹系列的第5弹新商品在口袋妖怪中心内发售，本次又推出了包括暴龙王、极光龙、摔角鹰、蜗滑龙、仙灵钥匙等精灵图案的13种款式。



卡片 小学馆杂志附送限定版口袋卡片



由日本小学馆出版公司所发行的《Corocoro Comic》杂志的副刊《月刊Corocoro第一》的最新一期已经于12月21日发售了。在该期杂志内附送有一张“《口袋妖怪卡片游戏XY》系列”的火矢鹰限定版卡片。

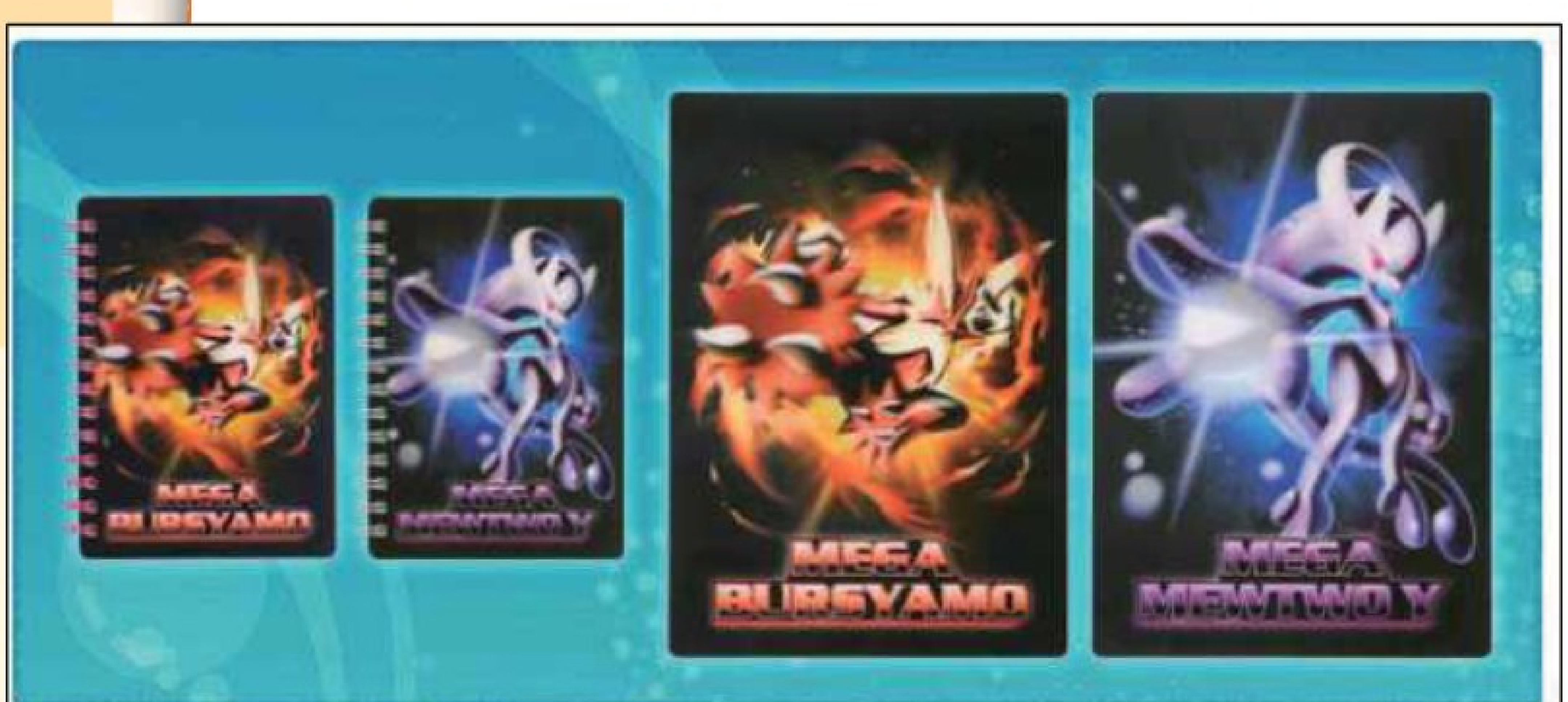
周边 《X·Y》三主角绒毛靠垫即将登场



口袋官方近日宣布，作为2014年新年推出的第一套口袋中心新商品，三款以《口袋妖怪 X·Y》中的主角精灵——针栗鼠、火耳狐、泡泡蛙为主题的绒毛靠垫，从2014年1月1日起在东京、横滨、名古屋、福冈、大阪、札幌、东北、东京湾8家口袋妖怪中心内全面上市。

周边 口袋中心发售“MEGA进化”主题周边

12月26日，第一套以《口袋妖怪 X·Y》游戏中的“MEGA进化”为主题的周边在日本各大口袋妖怪中心内发售。这套周边选取了“MEGA火鸡斗士 VS MEGA超梦Y”的对战场面为主题插画，包括3D封面笔记本、A4闪光文件夹、金属挂件、零钱袋、交通卡套等在内的超酷商品现在都可以在口袋中心内买到了。





游戏 《口袋妖怪银行》开通引发任天堂网络堵塞

用来与《口袋妖怪 X・Y》进行通讯并管理其中精灵的e商店软件《口袋妖怪银行》在12月25日圣诞节当天开通后，由于大量玩家在同一天内连接服务器而发生了线路拥堵，致使任天堂的网络瘫痪，包括《口袋妖怪银行》在内的Wii U、3DS的众多游戏和e商店软件都无法正常联网。因此，任天堂为了减轻服务器的压力，不得不在第二天的12月26日暂停了e商店中《口袋妖怪银行》的下载服务，而欧美地区更是延缓了开放日期。目前除已经下载了《口袋妖怪银行》的玩家以外，其他玩家暂时需要等待一段时间才能使用到这款管理软件了。当然，目前的情况只是暂时的，相信任天堂也会尽快解决这一问题的。另外，玩家们在使用《口袋妖怪银行》以前，需要在Wii U或3DS主机内注册任天堂新推出的网络账户系统（NNID）。在2014年9月以前，凡是登陆到《口袋妖怪银行》内的玩家都可以获得一只掌握有《X・Y》中的新技能“手下留情”的Lv.10雪拉比。





活动 口袋官方手机网站推出“新年特辑”

从12月20日开始，口袋官方手机网站“口袋妖怪广场”内的主题特集变更为全新的“新年特辑”。2014年新年马上就要来临了，因此“口袋妖怪广场”也适时地将各种手机壁纸、邮件表情都换成了庆祝新年的主题，玩家们下载到以后马上就可以拿来向朋友们发送新年祝贺邮件了。





活动 口袋中心东北店举办2周年庆祝活动



口袋妖怪中心东北店为庆祝自己开业满2周年，从12月26日开始举办了名为“口袋中心东北店2周年生日派对”的特别庆祝活动。在活动期间，官方每天都会安排工作人员扮演皮卡丘、比克提尼、针栗鼠等口袋妖怪在中心内和玩家们互动、留影，这三只精灵同时也是东北店店铺LOGO上的吉祥物。前段时间非常热门的“口袋妖怪当地系列”周边本次也在东北店内特别推出了7件一套的手机挂件套装，而在店内购物满5000日元的顾客还可以得到一只原创设计的“当地系列”主题保温杯作为赠品。此外，在活动期间凡是来到东北店的玩家们每人均可获赠一张精美的立体贺卡当作纪念，本次活动将持续至2014年1月13日结束。






电影 2014年新剧场版公布

12月14日，口袋妖怪官方公开了2014年口袋新剧场版的第一弹情报。本次的标题为《口袋妖怪剧场版XY 破坏之茧》，电影正片上映前还将播放短篇动画《皮卡丘，这是哪把钥匙》。从目前公布的电影海报来看，新剧场版将和“MEGA进化”以及掌管灭亡的传说精灵伊维塔尔有很大的关系，当然，由于电影的完整标题还没有公布，所以是否还会有其他口袋妖怪作为主角登场目前还不得而知。而片头短篇动画方面则是围绕皮卡丘和第7代新精灵仙灵钥匙展开的，同往年的短篇一样，将会是一个可爱而有趣的小故事。2014年剧场版的上映时间为2014年7月19日。



活动 口袋中心札幌店举办猜谜活动



口袋妖怪中心札幌店从12月26日开始举办名为“来找今天的口袋妖怪吧！”的猜谜活动，活动期间，工作人员每天都会向现场的玩家们提出一些和口袋妖怪有关的谜题，如果回答正确的话就可以得到一套“口袋图鉴贴纸”作为奖励。

活动 口袋中心冠军对战赛即将开幕

口袋妖怪官方宣布，以日本全国的8家口袋中心为范围所开展的“口袋妖怪中心冠军对战赛 2014年冬季赛”即将于1月18日～1月19日期间举行。本次活动采用《口袋妖怪X・Y》作为对战软件，在各家店铺内胜出的选手可以获得参加总决赛的资格，并最终角逐出全国冠军。在1月18日当天，所有年龄段的玩家都可以报名参赛；而在1月19日当天，则是为小学生玩家们所准备的。

周边 “Pokemon With You”主题金属徽章即将发售



12月26日，以支援日本东北灾区为目的而发售的“Pokemon With You”主题金属徽章，又新增了天线鼠、魔乌贼、神秘猫（雌）、神秘猫（雄）、喷火龙、卢卡里奥6种图案的新款式。

周边 优衣库推出《X·Y》主题保暖内衣



12月14日，日本知名的优衣库服装公司推出了一套7款的以《口袋妖怪X·Y》为主题的保暖内衣系列。无论是喜欢可爱风格的皮卡丘、针栗鼠、火耳狐、泡泡蛙，还是喜欢帅气风格的泽尼亚斯、伊维塔尔，玩家们都可以在其中买到自己中意的款式。

事件 读卖新闻“和口袋妖怪一起来学习吧”专栏全新改版



ポケモンといっしょにおぼえよう!

言葉の始まり物語 vol.1

太鼓判を押す

意味

絶対にまちがいない、確実だと、自信を持って保証すること。

「太鼓判」は太鼓のように大きな判子。そんな大きな判子を押せるほど、品質や人がらが保証できると強調している言葉。旅もピカチュウといっしょだと、楽しいことまちがいなしだよ!

ピカチュウ

ねずみポケモン。高さ0.4m、重さ6.0kg。初めて見る物に電げきを当てる。木の実も電げきで焼いて食べる。

月曜から土曜までの読売新聞朝刊に掲載中! ©Nintendo/Pokémon

长期以来一直在《读卖新闻》朝刊上连载的“和口袋妖怪一起来学习吧”专栏从12月14日开始更新为全新的第6弹——“俗语的起源故事”。在新版的专栏中，每期同样还是结合不同口袋妖怪的形象来介绍一些日语中常用俗语、成语的典故给读者们学习。而在周日版的《读卖新闻》上，还将有汇总性的“每周题集”供读者们复习。

周边 口袋中心发售多款绒毛玩具



从12月中旬开始，口袋妖怪中心内发售了多款以《口袋妖怪 X · Y》中的精灵为主题的绒毛玩具，其中有泽尼亚斯、伊维塔尔、针栗鼠、火耳狐、泡泡蛙、MEGA超梦Y、MEGA火鸡斗士以及《口袋妖怪 红 · 绿》中的三主角精灵——妙蛙种子、小火龙、杰尼龟等形象。





游戏 庆祝东京湾店开张，口袋中心魔乌贼发放活动进行中

口袋妖怪官方为了庆祝口袋中心东京湾店的开张，在2013年12月26日～2014年1月26日期间开展掌握有特殊技能“欢乐时间”的魔乌贼的派发活动。在此期间，玩家们可以带上自己的3DS和XY游戏卡带前往任意一家口袋妖怪中心内领取。



动画 东京电视台将播放TV动画版特别节目

东京电视台为了庆祝2014年新年的来临，将在12月31日的7：30～8：25期间播放一集动画版《口袋妖怪XY》的TV特别节目《完全掌握！口袋妖怪XY 特别篇》。该节目中将对小智在卡洛斯地区的冒险进行回顾，同时还将播放明年TV版剧情的最新预告。



书籍 《口袋妖怪 X·Y》电子版攻略本发售

随着电子图书越来越普及，口袋妖怪的官方攻略本也与时俱进推出了电子化版本。11月22日和12月6日，由出版公司Over Lap株式会社负责发行的《口袋妖怪 X·Y》的两本配套攻略本《口袋妖怪 X·Y 官方指导手册 完全剧情攻略指南》和《口袋妖怪 X·Y 官方指导手册 完全卡洛斯图鉴完成指南》的电子版分别发售。据悉，电子版攻略对应苹果公司的IOS系统和谷歌公司的安卓系统两大平台，使用苹果手机的玩家可以到AppStore内进行下载，使用安卓系统手机的玩家可以到GooglePlay内进行下载。价格方面，两本电子书在不同平台的售价其实是一样的，剧情攻略售价都是1000日元，图鉴攻略售价都是1200日元，相对于实体书版（1260日元和1575日元）来说要优惠一些，并且电子版支持精灵、技能、道具等各项资料的索引，使用起来更为方便。



活动 选购"口袋欢乐套餐"赠送皮卡丘储蓄罐

从12月19日开始，日本7-11公司旗下的Dennys和Famil两大连锁餐厅共同开展了订购"口袋妖怪欢乐套餐"赠送"美梦皮卡丘储蓄罐"的活动，本次活动将到2014年1月27日结束。



周边

魔乌贼主题周边即将发售



口袋妖怪官方宣布，一系列以《口袋妖怪 X·Y》中新登场的精灵魔乌贼为主题的周边将从2014年1月18日开始在口袋中心内发售。魔乌贼以其独特的技能“翻身”、新颖的颠倒3DS主机的进化方式以及可爱的造型在《口袋妖怪 X·Y》的各种新精灵中独树一帜，此前更是成为了东京湾口袋妖怪中心店铺LOGO上的吉祥物之一。明年即将发售的魔乌贼系列周边包括绒毛玩具、手机挂件、闹钟、透明文件夹、手机保护盖、餐具套装等多种商品。





游戏

《口袋妖怪 火红·叶绿》的游戏原声登录iTunes商店

继《口袋妖怪 X·Y》的游戏原声CD在10月份登录苹果公司的iTunes音乐商店后，如今，GBA版《口袋妖怪 火红·叶绿》的游戏原声CD也已经于12月10日在iTunes商店内发售了。而《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》、《口袋妖怪 钻石·珍珠》、《口袋妖怪 心金·灵银》、《口袋妖怪 黑·白》、《口袋妖怪 黑2·白2》等其他几作《口袋》正统系列游戏的原声音乐则将于2014年内登录iTunes商店。



游戏 《X·Y》游戏同捆版2DS主机发售

12月6日，美国任天堂公司和欧洲任天堂公司分别在北美和欧洲地区发售了一款同捆有《口袋妖怪 X·Y》游戏的2DS主机套装，并有红、蓝2色可供选择。





动画 《口袋妖怪 起源》英语版登录美国口袋官网



从11月上旬起，口袋妖怪动画特别篇《口袋妖怪 起源》的英语版开始登录美国口袋妖怪官网的“Pokemon TV”专栏内，玩家们可以通过点击“www.pokemon.com”网地址查看。

游戏 《口袋妖怪 X·Y》1.2版更新补丁发布

12月上旬，任天堂在e商店内发布了《口袋妖怪 X·Y》的1.2版更新补丁，本次更新主要修复了一些网络通讯方式的问题，各位玩家要记得更新哦。

书籍 《口袋妖怪特别篇》的第49卷即将发售

小学馆宣布，《口袋妖怪特别篇》的第49卷将于2014年1月25日发售。



2014剧场版追踪报道（第一弹）

年末了，国内的口袋FANS终于迎来了这一年的剧场版的中文版，而与此同时，这个时候也会有下一年的剧场版公布，于是这一年的剧场版追踪报道便也开始了，电影会在2014年7月19日开始上映，来看看目前2014剧场版的已知情报吧！

"《XY》系列"剧场版第1部

Pokémon the movie XY

2014剧场版自然是以第六世代为蓝本，而剧场版的新系列《XY》也就此开始，作为系列的第1部作品，该部影片精彩大气磅礴，此外同样有清新可爱的短片。

新的旅行



小智和在卡洛斯地区的新伙伴：塞蕾娜、西特伦和由莉嘉，以及他们的口袋妖怪们，到了一个新的地方冒险，看起来是一座依山靠海的古城，这里植被丰茂，中间是城堡宫殿建筑群，外围这是民宅，整个古城古典气息十足，那么在这里会有怎样的故事等待着小智一行呢？



▶官网的2014剧场版舞台的斜俯视图，右上有破坏神伊维塔尔的轮廓。



小智

关东真新镇的少年，来到卡洛斯大陆后，和塞雷娜、西特伦和由莉嘉结成了同伴。其精灵皮卡丘依旧与之相伴，此外还有稚声鸟和泡泡蛙两个精灵同伴。



塞蕾娜

住在卡洛斯地区的时尚少女，卡洛斯铁甲犀牛骑师的女儿，以前似乎和小智见过……精灵为火耳狐。



西特伦

和小智一同旅行的道馆训练家，爱好科学发明，背上的装备是其得意发明“手尾猴手臂”。一起冒险的同伴有针栗鼠和挖地兔。



由莉嘉

因为担心哥哥所以一直在为哥哥找新娘，是一位坚强可靠的女孩子。因为还没到成为正式训练师的年龄，所以其精灵还是由哥哥帮着保管。

以《X·Y》为主题

既然是以第六世代为蓝本，那么登场精灵等自然也都以第六世代的为主，目前已知的是，会有相当多的 MEGA 精灵登场。



►已经公布的海报之一，可以看出 MEGA 精灵将大量登场。

神兽





这两个神兽在官方网站都有展列，而且一个代表破坏，一个代表生命。但没有意外的话，这次的主角应该是伊维塔尔，毕竟游戏中伊维塔尔刚开始时就是个茧状物，而俯视图右上也有伊维塔尔的轮廓——但在副标题公布前一切还都不能确定，如果有泽尼亚斯，名字也许会出现在副标题中。

短片：皮卡丘，这是哪把钥匙？

这次的短片名为《皮卡丘，这是哪把钥匙？》，从公布的海报可以知道，故事和新的仙系怪物——喜欢收集钥匙的仙灵钥匙应该有直接关系，此外天线鼠、泡泡蛙、火耳狐、针栗鼠这些六世代的精灵，以及玛娜菲、吉拉奇、玛娜菲这三个可爱幻兽也会登场。





首藤刚志谈《口袋妖怪》

文 / 首藤刚志 译 / 库玛

第 9 回 在《口袋妖怪》动画中我所能做到的是？

在庆功宴上一直以来的惯例是由晚会的司仪牵头，将出席的工作人员们对大家一一进行介绍，并让他们跟所有人简单地打个招呼。我当时也作为编剧的代表与出席庆功宴的嘉宾们分享了一下身为《口袋妖怪》（以下简称《口袋》）编剧的心得体会。

以写作为生的人都是不太擅长在很多人面前说话的，因此当时被介绍到的工作人员基本上就只是简短地说了几句类似于“希望大家今后能多多关照”的客套话。但我在那时却无意中说出了许多明明不用说的话。

不过我本来就是那种不会被发言场所的阵仗和会话对象的身分或者所吓倒的人，在哪里我都可以直抒己见。因此，在那次庆功宴上我滔滔不绝地说了不少话，现在回想起来，那些话明明是可以写下来的，有的甚至还是只能在脑子里想想，却不能下笔成书的东西。但我在当时居然当时就当着众人的面侃侃而谈，想必那时一定会有不少人认为我是一个狂妄自大的人吧。

曾有一个制作人很直白地跟我说“首藤先生虽然是一个顽固的人，但还是能写出只属于他的独一无二的东西……”但我本人对于”顽固的人“这一评价曾表示无法理解。因为我并不是一成不变地坚守自己所写的东西的性格，而是将别人的好点子也尽可能的吸收入自己负责的系列作品中。在我尽情抒发了自己的意见后，也会希望他人畅所欲言，并且我也会十分认真地聆听。我也曾鼓励过一些专业的编剧写一些他们平时不会写的，但是反映他们真实内心的，真正想写的作品。事实上，如果一些编剧在我看来有着能写出上佳剧本的能力的话，第一次碰头会时在询问了他们的构想后我就只会对他们说：“就按你喜欢的方式写吧。”对于其最终写出来的剧本我也不会随意插手进行修改。虽然会根据导演的意见作一些调整，但多数情况下只要是有如此才华的编剧写出来的剧本基本上都是一稿定稿的。

年轻时代的我从未对任何事表示过畏惧，但现今我会对周遭的事情都有所顾虑，并且也会在说话方式上顾及对方的身分和感受。这也是我这个到了此等年岁的大叔为了融入年轻人所作出的必要的妥协，因为我不想抹灭他们那直抒己见的品质，并且我的本质是没有改变的。

说个题外话，动画杂志《Animage》曾在日本武道馆举办过动画格林披治奖的颁奖典礼。在那个舞台上，我曾在追光灯下，为自己写过剧本的动画致辞。那个时候我也没有事先想过致辞内容，而是到了现场后即兴地作的发言。在那个日本动漫

风潮的鼎盛之时，面对在座无虚席的武道馆会场，我注视着成千上万的动画迷们，在追光灯的沐浴下随口说着自己在当时的现场所想到的事。从中我虽然获得了一瞬的快感，但还是反省道：“作为一个以写作为生的人，这么有表现欲望是不行的。”从那时开始我也尽量避免在舞台上致辞。

但自从开始写面向小孩子的舞台剧后，我会在舞台剧的首演或者终场上向大家表示谢意，这些舞台剧的主办方和赞助商都十分有来头，演出也是在各个城市的大型剧场中进行的，因此前来观看的观众人数也十分可观。就东京的演出场地举例的话，就是厚生年金会馆的演出大厅，或者日比谷公会堂这类级别的场地。不过，就算是站在这样大型会场的舞台上，我也还是能像平日那样以平常的心态与观众进行交流。



▲厚生年金会馆的演出大厅。



▲位于东京千代田区的日比谷公会堂。

在舞台上，被追光灯打着，然后再沐浴着台下观众们注视的目光，有的人的肾上腺激素可能会喷薄而出。有的人甚至是到了现场，面对那不知道会发生什么的惊悚氛围后，自己体内的肾上腺激素也被激发了出来。并且有的人一旦有了一次这样的经历，就会感到点停不下来了。有些在电影和电视上经常出现的演员也会想登上舞台进行表演，那是因为在舞台上自己的演出不会被打断，并且能直面观众对自己演出所作出的反应。

这样沉迷于舞台魅力的人应该是存在着的吧，并且这样的演员可能也正是有着演员天赋的人。

对他们来说，演技正是因为有观众才能体现出价值的东西。相较舞台上的那种快感，收视率和观看演出的观众人数——这样的数字指标真的是怎样都无所谓。就算是批判意见他们也不会回避，甚至就算是恶评如潮也不会在意。像这样光是通过站在舞台上就能体验到快感的人其实不少，有些人只要登上过舞台一次就无法自拔，他们的这种情况也被称作“舞台依存症”、“追光灯依存症”或者“现场依存症”。

有才能的人只要在舞台上向他人进行表演就行了，就算评价再糟糕，有了那种在舞台上的快感就可以得到满足。哪怕自己的才能不被观众理解也没关系。但是，明明有着其他的才能，但早早地站上了舞台并患上了舞台依存症的人就比较悲剧了。一辈子不仅在商业方面没有斩获，并甘心在某个小剧场里给出于同情来到现场观看的观众进行表演，并且这些观众还没有从他的表演中体会到乐趣……但即便如此，患上舞台依存症的他们还是无法离开舞台。最终就变成了只要是舞台的话，什么样的条件都无所谓的情况。比如有的女性在患上舞台依存症后，宁愿去偏僻的乡村跳脱衣舞。从打在自己身上的追光灯和

客人的视线中获得满足。其实这样的人我也算是见过不少，就算对他们说“你是没有演出方面的才能的，还是停止吧。”也是无济于事。因为对于他们来说只要是身处能向他人展现演技的地方就能获得无以伦比的成就感与幸福感。

但貌似，我本人也有点属于这类人。

对我来说虽然没有在众人面前演讲致辞的才能，但给我一个表演场地的话，我的肾上腺激素就会被激发，然后慢慢地，就会当场开始大谈阔论。当然，作为一个已年过 40 岁的大叔，想要出现在众人面前的欲望已经在逐渐衰退，在众人前通过展现什么而获得快感的事也越来越少了。虽然这样的机会本来就不多。但从根本上来说就算是年龄增长了，那种想要进行展现的本能一定还潜伏在我内心的某个深处吧。

貌似题外话说了太多，现在就让我们返回原来的话题——也就是《口袋》庆功宴吧。

当时对工作人员的介绍顺序是从系列策划人开始，然后再对编剧们依次进行介绍。本来我是打算在发言时只进行简单的寒暄的，但我那隐藏的肾上腺激素被激发了出来，于是就在会场上说了：“在《口袋》的游戏中现在有 151 只口袋妖怪，一只，啊，虽然对口袋妖怪是以‘只’还是‘头’来论数还没有定论，但总之以一只就对应一集来计算的话，我们至少可以创作出 151 话的《口袋》动画了……”

事后仔细想想，以 1 年 52 周来算的话，151 话的内容动画应该可以持续一年半甚至三年的时间。现今《口袋》动画已然持续了十年以上，相较十年，三年的播放时间可谓不算什么，但对当时的《口袋》动画来说，我仅仅作为一个系列策划就拍胸脯说出动画可以一口气播放近三年的宣言，可谓十分“年轻气盛”了。

那时相关人员已经看过《口袋》动画的前 2 话了，再加上我的保证，他们可能也觉得按照这个情况持续做 151 话动画应该是没问题的。现在想来我在当时也算是夸下了海口。

当时的剧本工作已经写到前两话很后面的地方了，并且写出来的东西也很不错，只是没有我亲自写的东西。并且对于其他编剧所写的剧本我也没有像以前担任其他作品的系列策划时般多嘴评论。《口袋》动画的导演和制作人的意见已经充分反映在剧本的定稿中了，我个人也只是偶尔说说简单的感想而已。但说实话，无论对于哪个剧本我都会有“如果是让我来写就可以写出不一样的东西”的想法。但从我当时担任的职务来说，抱有这样的想法其实是有点不太好的。

原本从第 1、2 话动画剧本的写作情况来看，我认为无论是从体力还是能力出发，一周出一个《口袋》动画的定稿剧本基本上是不可能的。并且就算是我亲自来写，也没有能让导演和制片人都满意的自信，相反我还很怕在那种情况下会写出错漏百出的剧本。但即便如此我那时还是十分自信满满，仿佛自己要包揽所有的剧本写作般，一口气就提出能做到 151 话（更不用说，如果真是要我自己来写就更不可能带着那么自信的语气了）。

那个时候的我虽然身为《口袋》动画的系列策划，但实际上连如何安排编剧人员都不是很确定，然后就在庆功宴的寒暄致辞时信口开河地说出了那种毫无根据的话——这也是被肾上腺激素所刺激后说出的冲动之言。但那个时候我其实也只是对任何事都直抒胸臆而已，算不上犯了什么过错。毕竟看着工作人员们对工作的热忱、声优们干劲十足的样子等都让我确信《口袋》的动画应该是可以持续 151 话的。

那么，制作《口袋》游戏的人，也就

是通常被称作《口袋》原作者的人们对于我所担当系列策划的《口袋》动画又是如何看待的呢？

我本人还是知道，倘若自己直接询问游戏原作者们对动画的看法的话，其实算是不尊重动画导演和制作人的越权行为。但难得地与这些原作者们身处同一个会场，我还是按耐不住想听取意见的迫切心情，甚至还显得有点焦虑，但没想到的是我居然先被一位游戏工作人员主动搭了话，并且话题起头的方式也让我有点惊讶。

“我很喜欢《偶像天使阳子》。请加油制作《口袋》吧！”

虽然现在已经不记得完全正确的原文了，但大抵上就是近似于以上内容的充满鼓励的话语。而我当时的回答是有点不敢确信的反问。

“但就算是在制作《口袋》游戏的工作人员中，也有对《偶像天使阳子》持批判态度的。”

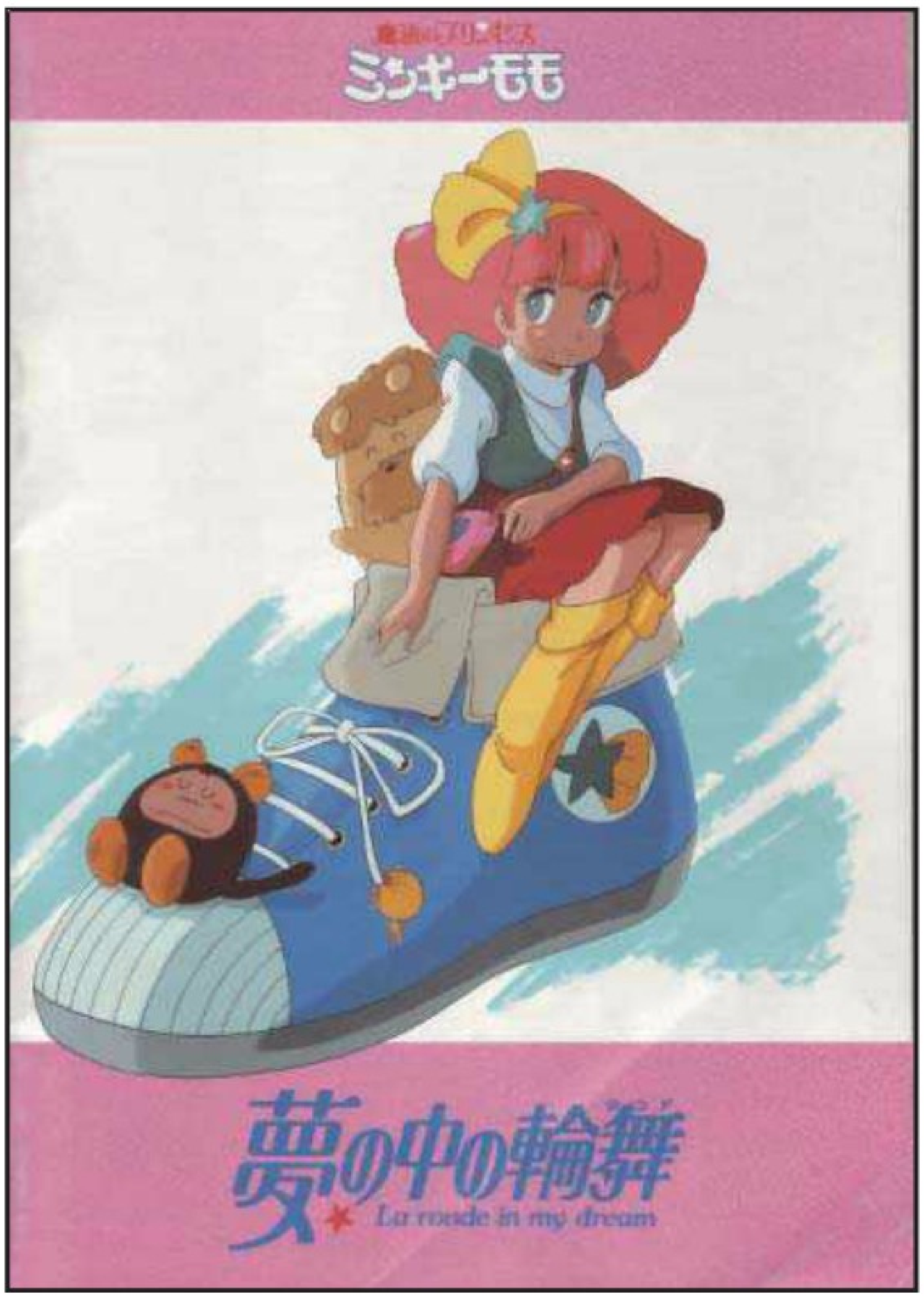
他的这席话让凭借《偶像天使阳子》有了一定知名度的我感到十分惊讶。就算是现在，《偶像天使阳子》也是让部分动漫迷狂热的作品，虽然对我个人来说《偶像天使阳子》只是一部会被少部分人接受的小众作品。但我个人确实没有想到自己的名字居然会被《口袋》的游戏制作人所知。



▶《偶像天使阳子》讲述了主人公克服重重困难最终成为一代歌星的故事，全作一共有43话。

在那之后，《口袋》游戏的负责人也曾对我说：“从其他游戏制作人员那里听到了有关《偶像天使阳子》的评论，但我还没有看，你那里如果有录像带的话借我看一下吧。”当我把全套录像带给他后，听说他只花了一天就全部看完了，并且在录像带低劣的画质下，他对动画的内容表示出了相当的满意。

总之，对游戏相关的开发人员来说，首藤刚志这个担任系列策划和编剧职务的人就凭借《偶像天使阳子》的原作者身分被他们所熟知了。并且由于我之前担任过《偶像天使阳子》的系列策划和编剧，所以对于此次由我担任《口袋》的系列策划一事，他们也抱有着很高的期待。甚至导演还希望能和我在《甜甜仙子》的动画中展开合作。



▲《甜甜仙子》是由 PRODUCTION REED 所制作的魔法少女动画系列第一部。同名系列中还有十分著名的《俏皮小花仙》。故事主要讲述主人公通过魔法变身去帮助他人的经过。本作在日本有着极高的人气，在 2012 年迎来 30 周年纪念之时还展开了新的企划活动。

动画前 2 话的成品并没有辜负动画制

作人员们的期待，也就是说原作方对我所担任系列策划的作品很满意，这恐怕也托了《偶像天使阳子》的福。以前在这个专栏中也提到过《偶像天使阳子》的制作方式和其他的动画有所不同，除了有歌舞片的风格外，剧本也是在写作上也有点属于打破常规。

但我并没有想将《口袋》也制作成歌舞片风格，而是想在其中加入一些像《偶像天使阳子》那样突破创新的东西。但恐怕像《偶像天使阳子》这样的剧本对聚集了很多专业编剧的《口袋》来说有点太过前卫了。因为里面有很多无视剧本写作常识的东西。这些剧本写法也属于在培养编剧的学校里绝对不会被教授于学生的。并且就算制作方委托我们写出创新意味十足的剧本，在短短一个月的写作周期中相比我们也无法完成任务。毕竟要突破常规的话需要精雕细琢地筛选写作内容，这会让效率变得十分低下，这对于那些专业编剧来说恐怕也是一件麻烦的事吧。

因此对于《口袋》的编剧们，我从来都不多说什么，而是让他们按照自己的方式并根据时间表的安排来进行写作，然后再根据导演和制作人的意见来定稿。这就是《口袋》剧本写作的基本形式。但在这其中也悄悄混入过一些有违常规的剧本，那么这些既然不可能由专业编剧来写，那么由谁来写比较好呢？答案当然是我了。

一般来说在其他编剧写的剧本中，火箭队会按照一定的模式登场，并且由于每只口袋妖怪都是独一无二的，《口袋》的动画就已经与其他的动画区分开来了。当然，专业的编剧们所写的剧本都有着其各自的特征，就算是在接受了各方意见修改后其内容也十分丰富多彩。然后我再在此基础上偷偷混入自己所写的具有一定新意的东西。

于是我每次在策划剧情时都会思考《口袋》的剧本中究竟需要怎样的创新元素，在写作这样的剧本时就我感觉到自己作为《口袋》系列策划的存在意义了。

在《口袋》动画的初期，只要确定下来了动画的世界观并设定好了角色的话，像我这样的系列策划就没有什么存在的必要了。《口袋》的制作人们基本都可以包揽我这个系列策划要做的事，所以帮我找到在“《口袋》系列”动画中系列策划存在意义的，不是别人正是那些喜欢《偶像天使阳子》的游戏原作者们。在他们的支持下，就算动画偶尔会收到一些恶评，但我们还是够保持平常心继续剧本的写作，并且他们的宽容也使得我们在写作内容上能保持很高的自由度，这也使得整个剧本创作的过程也变得更为有趣。

从我个人来讲，在剧本写作时我是刻意地带着“要从其他编剧想不到的地方入手”的考量来进行剧本创作的。原本，系列策划要干的事情是把握作品整体的基调，并在作品的展开上突出剧情的重点。但作为《口袋》的系列策划，我的做法却有点与众不同：在《口袋》的剧本中，写着有点“异端”意味的剧本，然后再将其偷偷隐藏在作品中。在作品整体上虽然让其保持着面向儿童的基调，但又在其中加入了与其他作品不同的闪光点，创造出了《口袋》动画所独有的氛围。

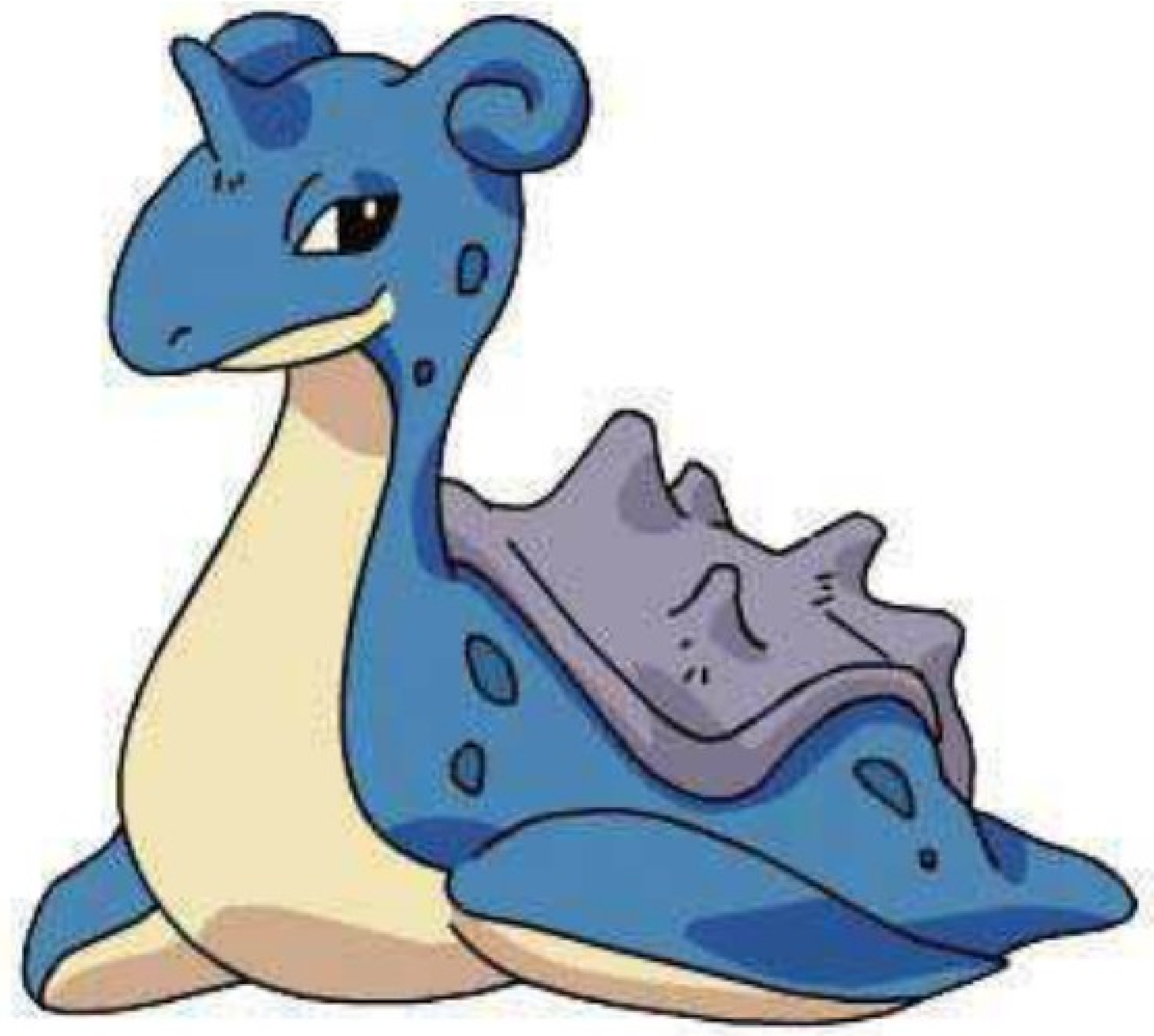
《口袋》的庆功宴对我来说并不是一个与相关人员见面的机会，它对整个《口袋》动画的制作也有着特殊的意义。庆功宴本来是每个动画作品都应该有的例行活动（当然了，由于预算无法召开庆功宴的作品也不是没有）。但在庆功宴上确立了自己在一部作品中的存在意义这种事对我来说也算是人生头一回。

于是我立马开始着手准备特殊的《口袋》动画剧本的构想了。

未完待续

昨日的我

与其说是近况报告不如说是传授“谁都可以成为编剧”的诀窍。



迄今为止我一直在强调拥有属于自己的原创性十分重要，但一直强调这点的人——首藤刚志所写的剧本真的那么具有原创性吗？

这也是我一直扪心自问的事。

其他人在读到我所写的剧本时，总会多多少少觉得我的剧本很奇怪。有的人还将我所写的带有点恶趣味的剧本亲切地叫做“首藤风格的剧本”。甚至有的人还说不用看编剧名称一栏，光从剧本的写作风格就可以看出是我的作品。也曾有编剧对我说：“首藤先生的剧本写作风格我无论如何都模仿不来，并且模仿这种写作风格本身也是一种愚蠢的行为。”有的编剧在为我所担当系列策划的作品写剧本时，也曾表达出“不想让自己写的东西带有首藤先生的写作风格”。

最近有这样一部动画作品。它在剧本上无视定稿的剧情编排，做出的成品只能用“支离破碎”来形容。我当时只为这部作品量身写了CD剧本，结果制作人却认为这个剧本没有我的风格，是个“偷工减料的剧本”。本来在听到这席话后我应该反驳这个制作人，让他好好反省一下动画本身的失败之处的。但我那时反而首先想到究竟什么才是首藤风格的剧本呢？于是把自己所写的剧本又重头读了一遍。

我一直保留着用文字处理机和电脑写的剧本，并且从初稿到定稿的剧本都有。用原稿纸写的剧本则被制作成册保管在小田原的图书馆里。其实剧本原稿一旦在制作公司被印刷成用来分发的剧本后，手写的剧本原稿就基本会被丢掉。再加上那个连传真机都没有的年代，保存原始剧本的条件也不是十分完善，因此我手头上都没能保留手写的剧本原稿。现在亲自手写剧本的编剧很少，基本上都是在电脑上写好，然后再通过邮件发送给别人。

剧本只有在讨论剧本的碰头会上和画分镜时才有用，因此只用印刷少量的剧本就足够应付工作上的使用了。有的动画公司还不采用印刷的方法，而是直接通过复印来削减经费。在这样的情况下，最终可能只有被用于分镜的剧本才会被保留下来。因此有的制作公司在作品完成后就将剧本当做垃圾般扔掉，但之后要用剧本时又说我们这里没有剧本然后来我这里借用资料。

这种随意丢掉剧本的现象无论是在电影还是连续剧制作方面都很常见。因此日本编剧连盟的编剧们就提倡建立一个将以前的剧本集中起来进行保管的档案馆。但在这个连剧本的著作权都无法完全保证的现状下，想要实现这个目标想必还是任重道远。

但是有些程序规范的出版社的编辑会把小说的原稿进行修改后再返还给我，这其中的部分作品现在就被保管在小田原图

书馆中。纵览这些资料有一点让我比较惊讶，在我初期的原稿能够看见铅笔写后再用橡皮擦擦掉并进行修改的痕迹，但之后我的原稿全部都变为了用钢笔和签字笔进行书写。但我记得自己并没有在写剧本时打底稿再誊写的习惯。也就是说，当时的我只是把头脑中浮现的东西一口气写在原稿纸上，越到写作的高潮部分字就变得越乱。所以我十分理解那种写得越兴奋，越在使用纸笔书写时的那种焦躁。并且我写剧本的话，基本上初稿即为定稿，并且在原稿上连一个修改痕迹都看不到。

我曾记得有一个30分钟的动画剧本，是在6、7个小时内一口气写成的。途中既没有吃



任何东西，也没有吸烟。只是一边喝着酒一边写完了这个剧本，阅读当时的原稿纸的话，还能发现上面残留着酒水的污迹，以及字体被晕染的痕迹。在书桌上放一瓶威士忌就完成原稿写作——对现在的我来说简直无法想象当年的自己是有多么强健的体魄。不过这就跟将头脑中的事物转换成文字般，虽然有点随性而至，但会让人打起干劲。

到现在为止没有变的一件事就是我不喜欢写作的工作，从来都是尽量快速完成写作，然后离开铺在面前的原稿纸。硬要说的话，我的原稿都带着一种粗糙感。但这样的粗糙感中也带有一种十分彻底的酣畅淋漓之感。在用文字处理机的时候我会因为多花时间而整个人变得有点焦躁。每次如果是用文字处理机或电脑进行文章修改的话，我都会一边敲打键盘，一边推敲文章或者台词，这比起在原稿上直接进行修改要额外多花很多时间。

现在的我读着自己以前写的原稿虽然觉得有趣的地方还是很有趣，但也会感到若是换成现在，我肯定就不会这么写了。并且这种想法在我每次我读到自己所写的东西时都会产生。

不过，我确实能从自己写的东西中体会到一种特别的感觉，不知道这是不是就是大家口中所说的首藤风格呢。

过去写的东西和现在的自己所写的东西不同——这是由于我自身刻意想要写出与之前所写的东西有所区别的作品。虽然我不知道这算不算得上是我自己的原创性，但若是不想将自己现在写的东西与过去的作品有所区别，而是单纯模仿自己以前写的东西的话，那么属于我自己的原创性恐怕就没有了。不过我预感自己离这种情况也不会太远了。

在那天来临之前，我还有几个预定要写的剧本，虽然我不是这些剧本的原作者，但是这些剧本改写任务不仅十分有趣，也是我本人十分想写的。并且现在的我甚至还产生了想要快点开始写作这些剧本的焦躁感。



游戏照进现实



现实/口袋世界中的人与动物关系

文/Mickel　编/马修

这次带来一篇非常奇怪的专题，结合《口袋妖怪》的世界观，来说人类与动物关系的发展演变——不要觉得这是牵强附会，在《口袋妖怪》的世界中，人类和口袋妖怪的关系也如现实一般，在不同的阶段有不同的关系，详细的还请大家往下看。

崇拜与狩猎，最原始的人类与动物关系

话说在人类这个物种刚刚出现的时候，和其他的动物没有什么太大的区别，比较与众不同的地方在于人类不仅是两条腿直立行走，解放出来的前肢也得以充分的发挥，末梢更成为灵巧的手——不要小瞧这种进化，人类并非是最早双腿行走的动物，很早以前恐龙时代就有一大票的大大小小的恐龙们用两条粗壮的后腿在史前时代跑来跑去，但它们的前肢并没有变出什么特别的进化；而人类有了双手，却为人类日后称霸这个星球直接奠定了种族基础。

就是因为有了手，人类可以凭借早

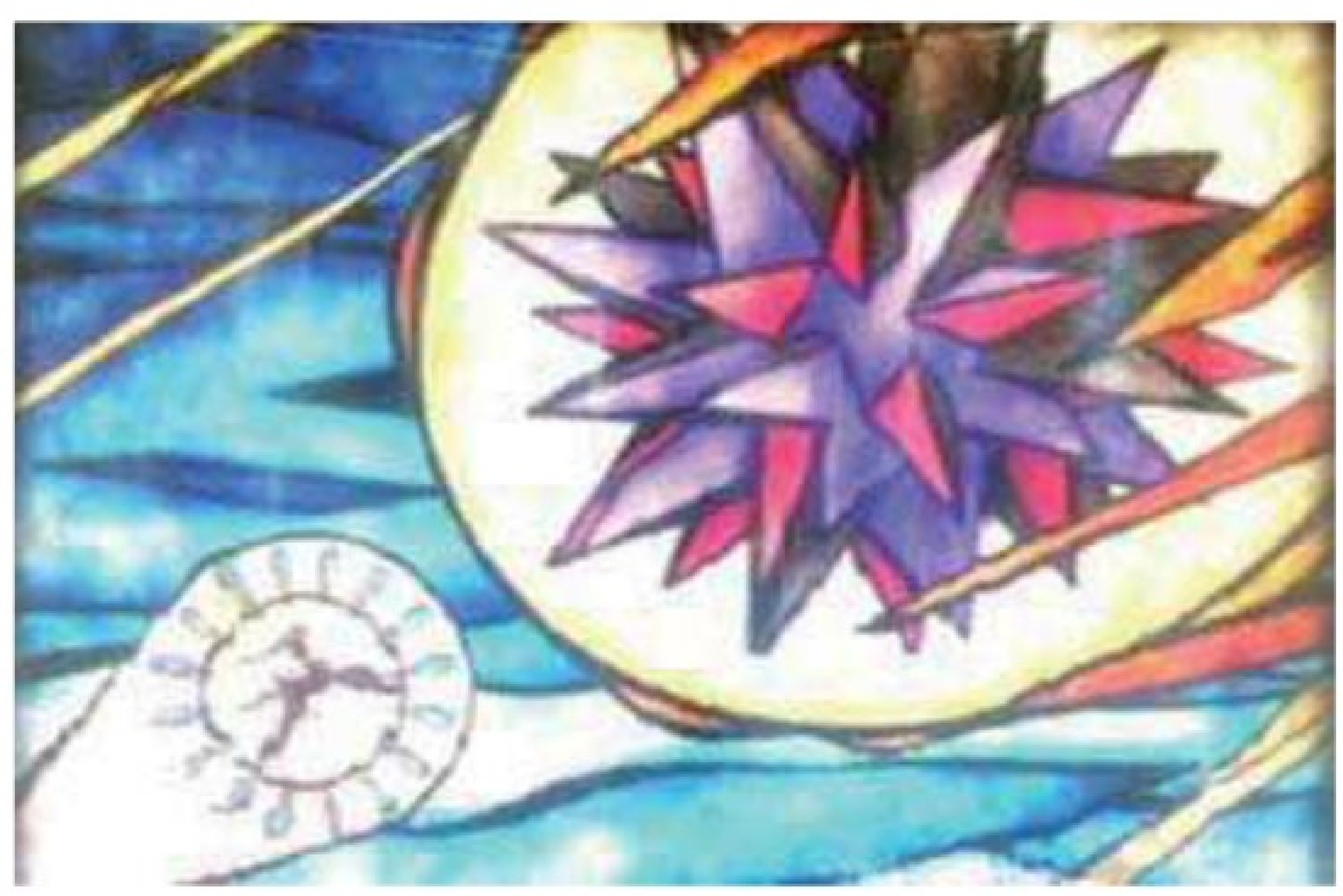


▲炎帝部落的龙图腾。

期的武器和猛兽们抗衡，战斗力一下翻好几番，加上群体合作，人类从原始社会时期，基本上就杜绝了食肉猛兽们的威胁，不仅如此，杂食性的人类除了摘野果子吃外，也用手中的武器向动物们发起主动进攻，再加上陷阱的使用，使得动物们在这么一群人类面前只有被杀死吃掉；而人类必须要把动物干掉，否则自己的生存就有问题。

尽管如此，在原始社会，人类和动物依旧维持着一种自然状态下的平衡，狩猎对象大多还是以食草类小动物为主，对于真正的猛兽还是很怕的，这里的猛兽不止包括狮子老虎豹子这些大家伙，也包括野猪、犀牛、河马、大象这些素食但是暴躁的大动物们，这些动物一旦被惹怒，和食肉猛兽只是人类被干掉后被吃掉还是暴尸荒野的差别。所以我们现在看古代、尤其是原始社会留下的遗迹中，经常可以看到对动物的崇拜。而且对有些动物的崇拜延续得极长，比如中华文化里的龙和凤，被崇拜了几千年。很显然，对动物、尤其是对巨大猛兽的崇拜，来源于先人们对大自然的敬畏，其中自然也包括那些力气速度都惊人的猛兽，虽然互相吃掉的事情还是时有发生，但并不影响人类对动物的崇拜，一些狩猎仪式甚至对动物的宰杀仪式，都可以看做是先人们对动物的敬重。

不过这种敬重相当原始，更多层面来自于自愧不如的一种崇拜，寄予了对力量的渴望，并非是出于同情或者是其他。这种崇拜在《口袋妖怪》的ACG作品中也多次出现，那些神兽们很多都可以看做是现实中远古人类对大型动物神化的崇拜。即使不算神格化的神兽们，普通精灵诸如九尾等，也有不少美丽的传说，而在新奥野濑市，流传下来的毒斗蛙庆典，很显然也来自于远古的一种崇拜。



▲远古时代流传下来的造物之神阿尔修斯挡下陨石的救世传说。

农耕畜牧下人与动物平衡关系的崩坏

人和动物这种平衡被打破，来自于表面上看对动物来说是很好的一件事——农耕文明的发展。狩猎的取食方法现在看起来挺不错：惊险刺激过后还有各种野味大快朵颐，但是对于以此为谋生的先人们却并非如此，万一动物跑掉，全族饿肚子的滋味可不好受。所以人类发展到农耕畜牧

文明，是一个堪比直立行走和用火的伟大进步。因为有了农耕，人类直接向土地要食物，对动物的态度也就转攻为守，表面上看缩了，实际上不去遭惹动物会少很多致命的危险。而与农耕文明相伴随的是畜牧业，一些一时吃不了的野生动物被圈养起来，逐渐驯化成了牲畜，如此一来不仅填饱肚子的问题得以解决，连吃肉改善伙食的问题也一并解决了。

饲养：从肉用到多用

当然，一边种地一边养牲口，这种日子是农耕文明才有的景象。事实上在古代，大多数的民族、尤其是我们国家的北方，人们更习惯于逐水草而居、就地放养牛羊，毕竟牛羊很温顺，不到处乱跑，无论挤奶还是薅毛都很乖，就连宰杀也不会有太多的反抗；而农耕文明饲养的典型的肉食来源——猪，就完全不适合游牧民族，这种动物腿短而且暴躁，挤奶跟本无解，放出圈去放养绝对是一溜烟跑掉消失在茫茫草原之中。而这个时候，无论是农耕文明还是游牧民族，人类与动物的关系已经在驯化中发生了变化，即人类地位在动物之上，某种意义上说，尽管宰杀的过程很血腥，但没有人类圈养，很多牲畜根本连来这世上走一遭的机会都没有。与此同时，人类的崇拜对象也发生了变化，把对猛兽的崇拜转到那些以人类自身为原型、似乎存在于冥冥之中掌握天地万物的神，不仅敬仰而且进行祭祀，而动物在这祭祀中的角色是献祭者，也就是“牺牲”。之所以会出现这种差异，除了前面说的人类成为驯化的禽畜的主宰，还有是人类社会形成后受到动物的威胁也更小了，没有畏惧自然崇拜就越来越淡漠。

不过在这个时候，人的地位真的比动物高了？还真不是，要知道，秦国崛起的首功之臣百里奚做奴隶时是秦穆公用五张羊皮换来的，加上殉葬这种行为，使得奴隶的地位还不如牲口。在今天看来，奴隶当然也是人，所以只能说在那个时代，人与动物有了高下之分的同时，人类之间也有了更加夸张的等级之分——不过不要因此就以为这是人类最黑暗的时代，相对于之前的原始社会，奴隶社会恰恰是人类文明的开始：当部落冲突后，胜利一方发现把俘虏留下干活远远比杀掉甚至吃肉都更有价值，这



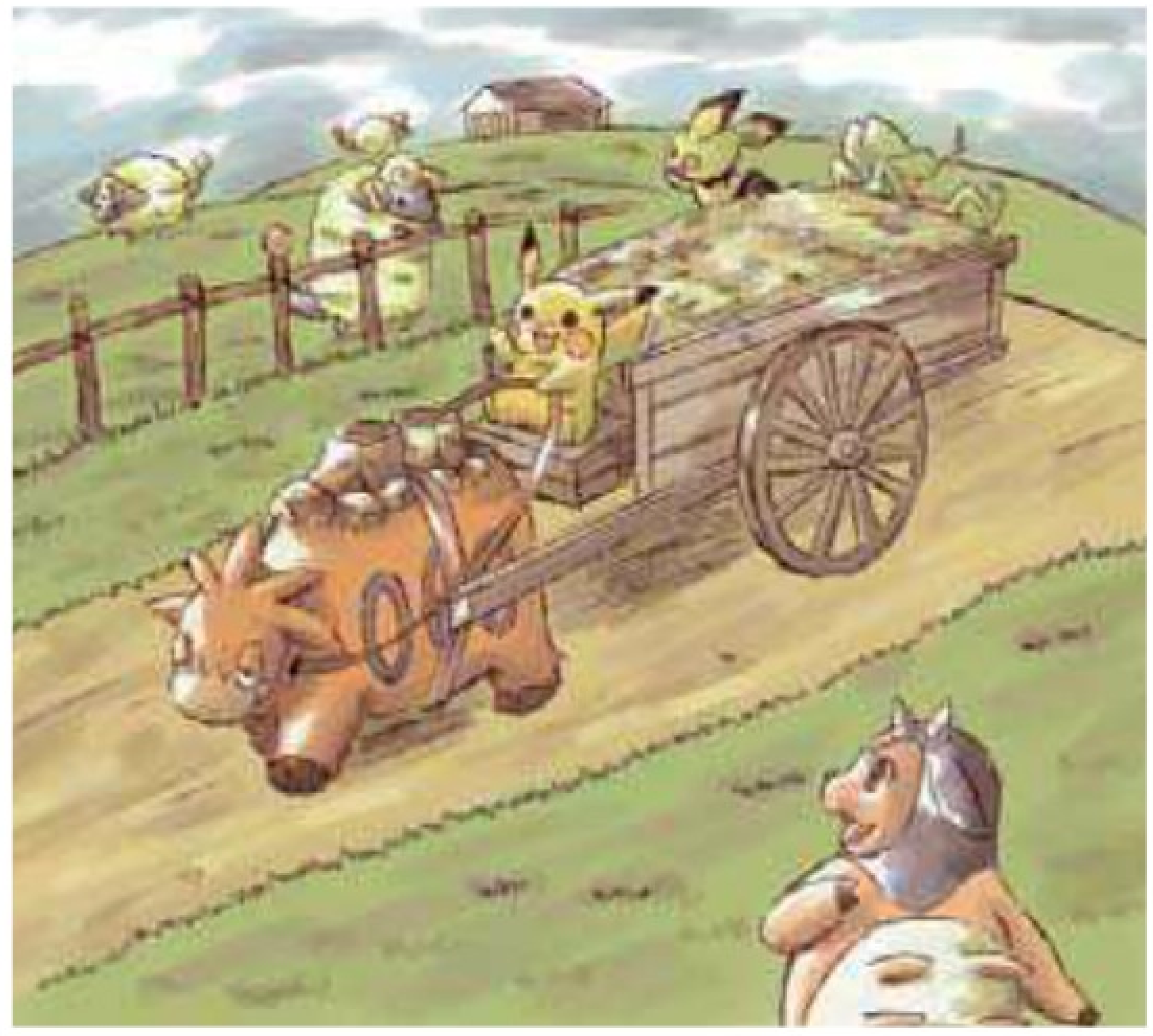
◀无论现实还是游戏中，小绵羊都是超温顺超可爱的。

www.dooood.com

才有了奴隶，这标志着人类对自身和同类劳动价值的认可。

而人类驯服动物也是如此，虽然一开始养着就是留着吃肉的，但养着养着发现，很多动物对于人类来说其价值远比吃肉要高得多，比如力气大的牛可以拉犁，马和驴子这些不仅可以负重更可以代步，警觉的狗则能看家护院，此外很多动物还可以产奶下蛋……总之，人与动物之间虽然已经不再平等，但是人类对动物的利用也由于超越了食物链而更加丰富起来。

那么在口袋妖怪的世界中呢？在第二世代，便开始出现了奶牛牧场，其出产的哞哞牛奶也成为系列著名的回复道具之一，而后《黑2·白2》的算木牧场、《X·Y》的骑乘羊牧场都是现实中牧场的再现。其实这种人类与口袋妖怪的关系更多地出现在“《口袋妖怪》系列”的动画中，其中小智妈妈的那只帮她扫院子打扫卫生的吸盘魔偶便是其中的典型。游戏里，秘传技能在地图上的效果，也可以看做口袋世界中人类对口袋妖怪作用的深入挖掘。



战争中的动物

虽然由于生产力的提高，人类告别了和猛兽互相猎食的历史、从而不用担心和动物们拼你死我活，但人类之间为了争夺土地和人口使得战争相当频繁，于是在古代，动物的军事作用便也被开发出来并大量投入到战争中，其中最常见的是马，和同样身强力大的牛不同，马除了力量，其奔跑速度也相当快，力量和速度一结合，便有了强大的冲力，配合骑士们的长兵器和弓箭，战马成为古代东西方都非常重要的战争物资，甚至到热兵器时代的二战有些国家都依旧设有骑兵。不过东方和西方对马的应用不大一样，在地域辽阔的中国、尤其是游牧民族南征，大多数为轻骑+弓箭，仅在北宋时期出现了北宋静塞军、契丹铁林军、西夏铁鹞子、金国铁浮屠这样的重甲骑士；而在欧洲，在以城邦为单位的中世纪，由于骑士还是马都是非





▲称霸欧亚大陆的蒙古骑兵和欧洲中世纪重甲骑士，马在人类战争中贯穿了整个冷兵器时代甚至热兵器时代。



为力。而且战象在中国历史上也多次登场，像五代十国的南汉为了抗衡周边势力，从安南、大理购入大象并雇当地民族教授南汉军队驾驭战象，不仅如此，还给战象披上皮甲铁甲，到南汉灭亡，这种战象多达千头。南汉铁甲象阵对于当时其他国的压力可想而知，但是还没等训练好，南汉就被宋朝大将潘美给灭了——而后战象虽然也星崩地出现在

常珍贵的，所以骑士和马都会披以重甲，而且这种重甲贯穿着整个欧洲中世纪。

牛虽然大多数时间慢吞吞，但是一旦受到惊吓，其速度配合体重以及尖锐的牛角，也是杀伤力极大的，战国时的田单火牛阵大破燕军便是这其中的著名战例。而《三国演义》里南蛮军驱赶出战的动物就更丰富了，各种野兽都有，尤其是兽使木鹿大王的坐骑大象，对于蜀汉军队的震慑相当大。不过七擒孟获的具体内容在正史《三国志》中并没有记载，驱使猛兽的木鹿大王更是虚构，但这种作战方式，倒是很有口袋妖怪训练师的风范，只不过是用法术驱使。

用法术驱赶猛兽的真实性虽然值得怀疑，但给蜀汉军造成巨大压力的战象可不是虚构，皮糙肉厚体型巨大的大象在西亚和东南亚的古国都没少用在战争中，而且还传到了欧洲并一度威风八面，欧洲人面对普通骑兵的长枪阵在大象面前完全无能

战争中，不过基本不起作用，相反还成全了沐英、邓子龙这些大破象阵的将领们的名声，因为古代的中国的将领发现大象虽然皮糙肉厚但特别怕火，所以火弩火铳一类的招呼过去，便足以把象阵搞乱，如此一来即便大象安然无恙，上面的象骑士也都完了。

除了马和象，还有一种动物也曾在冷兵器时代名噪一时，那就是骆驼。《帝国时代》中成吉思汗便是靠骆驼兵起家，



但这里很显然混进了欧美人的想当然，因为蒙古骑兵是正宗的马上骑士，骆驼是沙漠中的阿拉伯骑士们的坐骑，骆驼能负重不说，在沙

漠中尤其耐干渴，这让东征的欧洲十字军在沙漠中吃了不少苦头——尽管骆驼没有马跑得快，但欧洲的重甲骑士和重甲战马本来就不适合长途远征，一旦进入沙漠，面对轻装的骆驼骑士便完全没有了优势。而中国清朝时候也有了专门的骆驼兵，即便在49年建国后，西北边疆仍有军用的军驼。

随着科技的发展，动物们在战争中的作用也更加精专起来，军犬就是典型的例子，此外还有用猪嗅探地雷等等。事实上，动物在人类的战争中，大都处于坐骑的地位，真正像《口袋妖怪》中那样完全代替人类出战的时候少之又少，而在《X・Y》中AZ对3000年前的回忆，以及《波导的勇者 卢卡里奥》中，我们都可以看到口袋世界中的古代战争——给口袋妖怪披挂重甲，在人类战士的指挥下冲锋作战，场面可以说是气势磅礴。正式的游戏中自然没法做得如此庞大，但古代战争题材的《口袋妖怪+信长之野望》中，还是最大限度还原了战士指挥口袋妖怪作战的口袋世界的古代战争。与此相比，正统系列中和反派势力决战时一场接一场的口袋妖怪对战，反倒显得有些拘谨了。



▲《口袋妖怪》动画中的古代战争。

斗动物

战争很可怕，因为要大量死人，毕竟谁也不希望自己的儿子兄弟老公老爸上前线去送死；然而战争本身斗智斗勇的过程又很让人为之着迷，所以即便在和平年代，也会有一些决出输赢的事物来代替战争，斗动物便是其中之一。

成年的雄性动物大都很符合“同性相斥”的规律，或者为地盘，或者为异性，总之见面必然要打斗一番，因此这类动物往往成为人们斗动物的首选，比如公鸡、鹌鹑和蟋蟀。此外还有牛、螳螂等。总之人们用动物之间的厮杀代替了战争厮杀，并以此下注，有了利益在里面，人们的参与度便更高起来。

最早被人类挑拨同类相残的动物据说是牛，因为牛在原始社会就被驯化了，在那牲畜极其珍贵的年代，让牛生出同样或更加身强力壮的后代非常重要，而重中之重，是选择最强壮健康的公牛来和母牛繁衍后代。那么如何判断公牛们谁最健康强壮？先人们就要选种——现实中是没有个体值计算器来鉴定公牛的个体值的，于是我们的先人就把公牛们放到一块斗，最终斗赢的便有资格当母牛的郎君——这种质朴的优化后代的方式其实和猴子们是一样，因为猴子的种群中也是最强悍的猴王才有交配权，虽然对其他雄性猴子很不公平，但能保证后代更加敏捷强壮，在残酷的大自然中保证香火不绝。而斗牛，则随着这种远古的选种方式，慢慢成为了一种活动。

除了斗牛，还有斗狗、斗鸡、斗蛐蛐这些。先说狗，狗和人类的关系密切自不必说，而且随着人类生产力的发展，狗的作用也更加丰富，有看门的，有导盲的，有放羊的，有军用的，有抓老鼠的，当然还有专职卖萌的……而随着斗狗活动的兴起，也有了专门的斗犬，俄罗斯和东方人尤其喜欢斗狗，尽管爱狗的西方国家一直抗议，但真正鼓捣出极端变态斗犬的却恰恰是美国，美国人搞出的比特犬堪称世界



最强的斗犬犬种，耐力咬力速度这些拔尖不说，皮下神经也基本等同于无，所以在斗狗中可以表现出惊人的不怕死精神——不是不怕死，而是压根不知道疼，身体的安全警告完全没法传达到大脑。

斗鸡也相当有历史，春秋战国时候就有记载，当时的贵族们为了增加公鸡的战斗力，给爪尖戴上金属爪套，要知道那个年代，无论是筑钱筑鼎的铜还是做兵器农具的铁，叫个金属都挺贵重，能这么玩的当然是贵族。此外还有斗鸟斗鹌鹑，个头小没关系，只要放一起能打架就行。而特别小小又特别爱咬架的，当属蛐蛐，这东西雄性同类见面互相看着不爽，然后摩擦翅膀挑衅，再接着咬成一团——按照达尔文的进化论来说，那些互相看着不顺眼就大打出手的不良少年、地痞混混，其实应该也都保留着昆虫的习性。

用来斗的动物远不止这么些，在电影《泰坦尼克号》的一开头，在船上下等舱的人们使用斗螳螂打发时间取乐。发展到今天更有了异种战斗，即不同的物种放一起打，当然体型战斗力要差不多才行，比如螳螂大战独角仙，这是昆虫组；河马战鳄鱼、老虎战狮子、犀牛战黑熊这些则是猛兽组，把河马和螳螂放一起那胜负就不言而明。

那么回到《口袋妖怪》，我们会发现，斗动物的这种行为和游戏里口袋妖怪对战是非常相似的，但很显然，《口袋妖怪》游戏中的对战其实更类似于现实中的异种战斗，虽然也有同类相遇，但并不是很多。当然，体型的大小在口袋妖怪的世界中是没什么影响的，一只小小的小电蛛靠属性相克和等级差秒掉一只巨大的鲸鱼王也不是没可能，但是口袋妖怪的世界中依旧要对参战选手彼此间的能力有限定，于是便有了诸如强制拉平等级、一级神兽不能参与官方对战和挑战设施这些。

值得一提的是，由于现实中的动物早就被赋予了赌博的概念、而参与者又得失心颇重，因此那些主人。也和玩《口袋妖怪》的我们一样，会进行严格的选种和育成。



※人类对动物的命令

我们在看《口袋妖怪》的动画或玩游戏中，会发现每次训练师都直接喊口袋妖怪的名字和技能名字，整个战斗过程也因此非常燃。而现实中的动物，虽然不少动物都通人性，但智商和口袋妖怪世界中的那些不可思议生物们还是





▲耍猴

没得比，因此人类对动物的指令往往通过简单的发声来实现，比如马车夫们大都用“驾”、“吁”这些来告诉马该前进还是停下来，骑士们还有双腿用力夹马以及拍马等的肢体指令。而在斗狗、斗鸡、斗蛐蛐时，人们也少不了用“上”、“咬”这些来给参战的动物下指令或进行场外应援，当然动物听不听得懂就是另外一回事了。

而驱使动物做复杂行为，就要有专业的驯兽师了，马戏团里那些让动物踩皮球跳火圈的其实都是优秀的驯兽师；过去街边耍猴的艺人也都堪称是民间的驯兽高手，而且耍猴的比马戏团的驯兽师的强处在于，一旦发生演砸了的事，耍猴的要么借势把表演变成荒唐喜剧，要么让观众觉得这猴子太笨而非耍猴人不行。

当然，长期和人类相处的动物对人类的命令的识别度还是蛮高的，正常地说人类语言宠物便能心领神会，这点养过猫狗的应该体会更深。

宠物化的动物

随着生产力的发展，机械的出现让人类渐渐不再依赖动物，结果动物的作用潜移默化地发生了变化：像耕地用的牛、代步的驴变成了肉用，而代步的马则成了赌具……但生产力发展对有一部分人类驯化动物不仅没有负面影响，还因为人类整体生活水平的改善，使得它们的伙食也越来越好起来。这些动物，就是宠物。

前面说过，畜牧业起源于人类对抓住的一时吃不了的动物进行圈养留着以后吃的朴素观念。而这些被圈养的动物生出幼崽时，可爱的幼崽也会激发人类打心底的疼爱，被女人和孩子哄着逗着，便有了宠物的最初概念。

不过普通百姓家和帝王贵族家的宠物是不同的，平常人家养的宠物往往要兼具一些职责，比如养狗看家护院、养猫或梗犬抓老鼠等等；而帝王贵族家就没有这些顾虑了，大多数纯粹是为了欣赏或炫耀，这些名贵的宠物不仅不用兼职，甚至连原本的工作也不用做——当然，像名贵宝马这种还是要时常拉出来溜溜，关键时候展示下风采才能有让其他子弟赞叹不已现，尽管这也纯粹是炫而用。更多的宠物，还


▶如今网上每天都有大量宠物卖萌图片传发，图为一只长着一副『熊样』的狗。

是或被囚于鸟笼鱼缸之中，或在贵族大小姐阔太太们的怀中，它们的任务只有一个——专职卖萌。

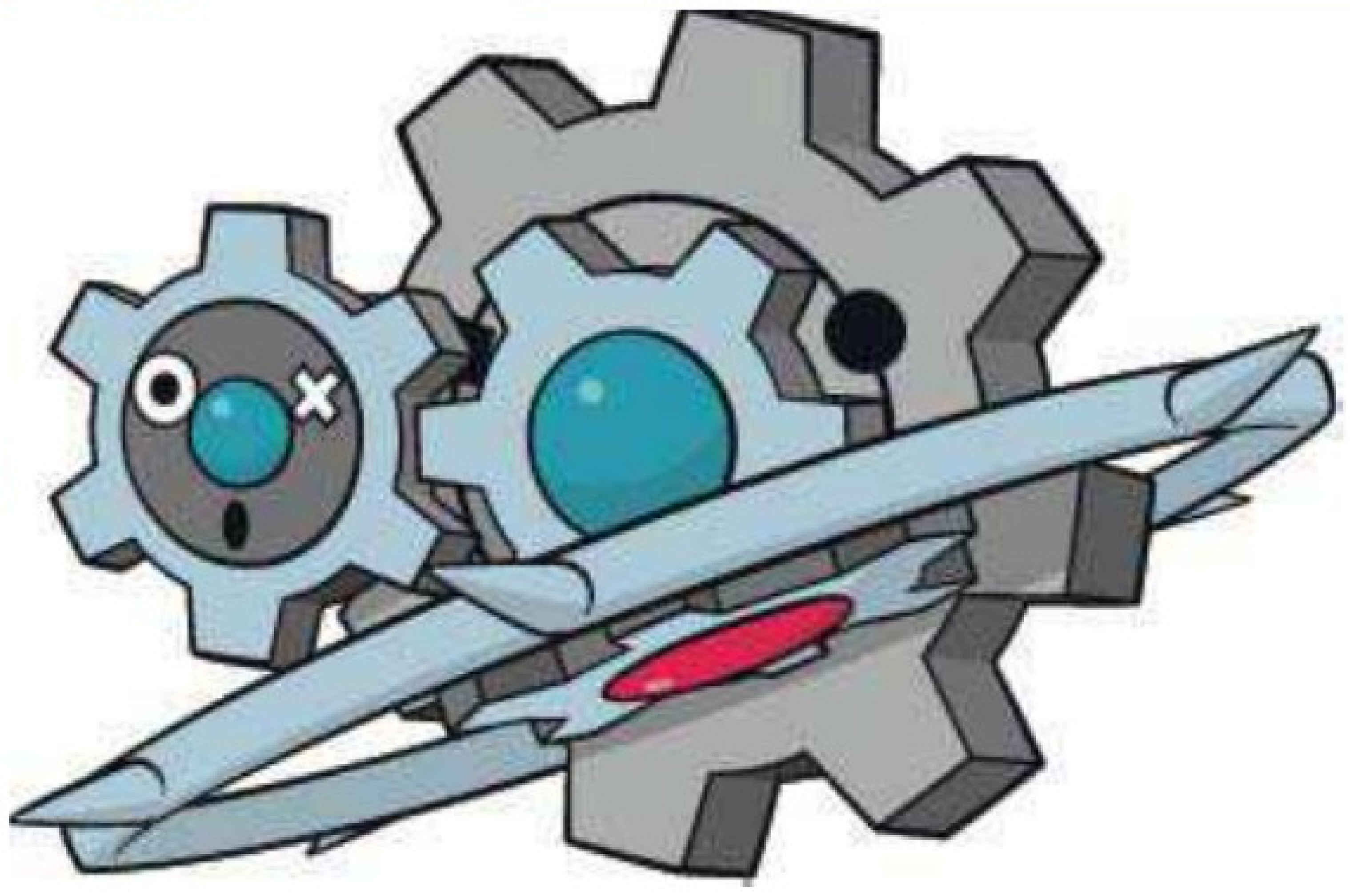
而在科技高度发展带来的城市化发展的今天，我们离自然越来越远，宠物则在人与自然的相处中起到了重要的慰藉作用，而宠物的地位，同样和社会生产力的发展有直接关系，像笔者小时候家里养的猫，完全是放养，白天自己出去到处跑觅食，吃饭时间吃些剩菜汤拌饭，虽然猫是肉食动物但为了吃饱也只能屈尊吃素；而狗，无论多讨主人喜欢，最终也难逃成为盘中餐的结局。如今的宠物的待遇就好太多了，有专门的猫粮狗粮虽然看起来价格不菲但一般人家也都负担得起，而且养尊处优得很，除非被不法分子给偷去卖饭店，否则完全不用担心葬于人腹。

而《口袋妖怪》，其另一个广为人知的名字正是“宠物小精灵”，当然，口袋妖怪们大都不如现实中的宠物那么养尊处优，是要跟着训练师去战斗的，遇到小智这样的训练师还好点，如果遇到真嗣这样的主人，严酷的训练可就与宠物半点关系都没有了。虽然口袋妖怪世界中主角很少有把精灵当宠物来溺爱，但完全拿口袋妖怪当宠物养的NPC相当多，初代过了常磐森林到尼比市，就听见一个父亲说给孩子承诺去抓个可爱的皮卡丘来，父亲真抓来的话当然不会让幼子带着皮卡丘去冒险，完全就是按照宠物来养。此外一些精灵中心里的皮皮、奇拉米等，也都是以宠物身分存在。《X·Y》登场的特里米安犬更是名贵的宠物，在卡洛斯的大都市米亚雷，还有专门交流特里米安犬修剪的俱乐部，这可是宠物才有的待遇。



人类创造与改造动物

其实大家看到这，相信已经有很多口袋玩家不服气了：口袋妖怪又不是只有动物类，还有植物和矿物呢？植物类能走路有感知有自主思维到底算植物类还是动物类放下不说，这里专门来说矿物类——也就是游戏中和人类息息相关的那些口袋妖怪。这一类的数目也还挺多，像磁怪一家、齿轮一家、鬼剑一家、铜镜铜钟等，此外还有烛灯鬼一家、被人类抛弃的布娃娃的怨念诞生的诅咒娃娃等，这些无论是外形还是图鉴介绍，都是人类活动有直接关系的。除此之外，还有专门的人造口袋妖怪3D龙一家，更不用说基因制造出的超梦了。那么现实中人类是否有这么牛呢？答案是肯定的！而这就是前面我们所说的驯化，以猪为例，原本矫健霸气的野猪驯化后变成了混吃等死的家猪。但要说被人类改造得与原型差距最大的，则是犬类，尽管狗的起源众说纷纭，但以解剖和DNA为依据的主流观点始终坚持狗是狼驯化而来、不少狗几乎可以乱真来冒充狼，可有些狗和狼的差异就实在是太大了，像梗犬、吉娃娃这些，很难和狼联系起来，而且叫声和耳朵耷拉也和狼完全不一样，可这就是事实，人类一代一代驯化选种的结果，首先把亲近人的留下，不亲近的淘



▲这种口袋妖怪无论怎么看也不像自然形成的。

汰掉，然后根据需要，分化出放牧的牧羊犬、抓老鼠的梗犬、招架专用的斗犬以及专职卖萌的宠物狗等，尽管小体型狗大多属于被划为豺种，但并不等于吉娃娃、梗犬就是这些小可爱就是豺的后代，事实上都是狼的血统，而这种改造，无疑是旷日持久的。

至于创造生命，克隆技术早就诞生，《超梦的诞生》这部动画本身就是在克隆技术与伦理关系的争议中热映的，而且还真有一个没爹没娘的克隆绵羊。当然，如果要像给金属类物体如口袋妖怪般赋予生命，除了传说中的魔法，科学的途径也只有安装自主思维的电脑系统了……



▲京巴，已经看不出狼的半点踪影了……

动物保护主义的兴起与发展

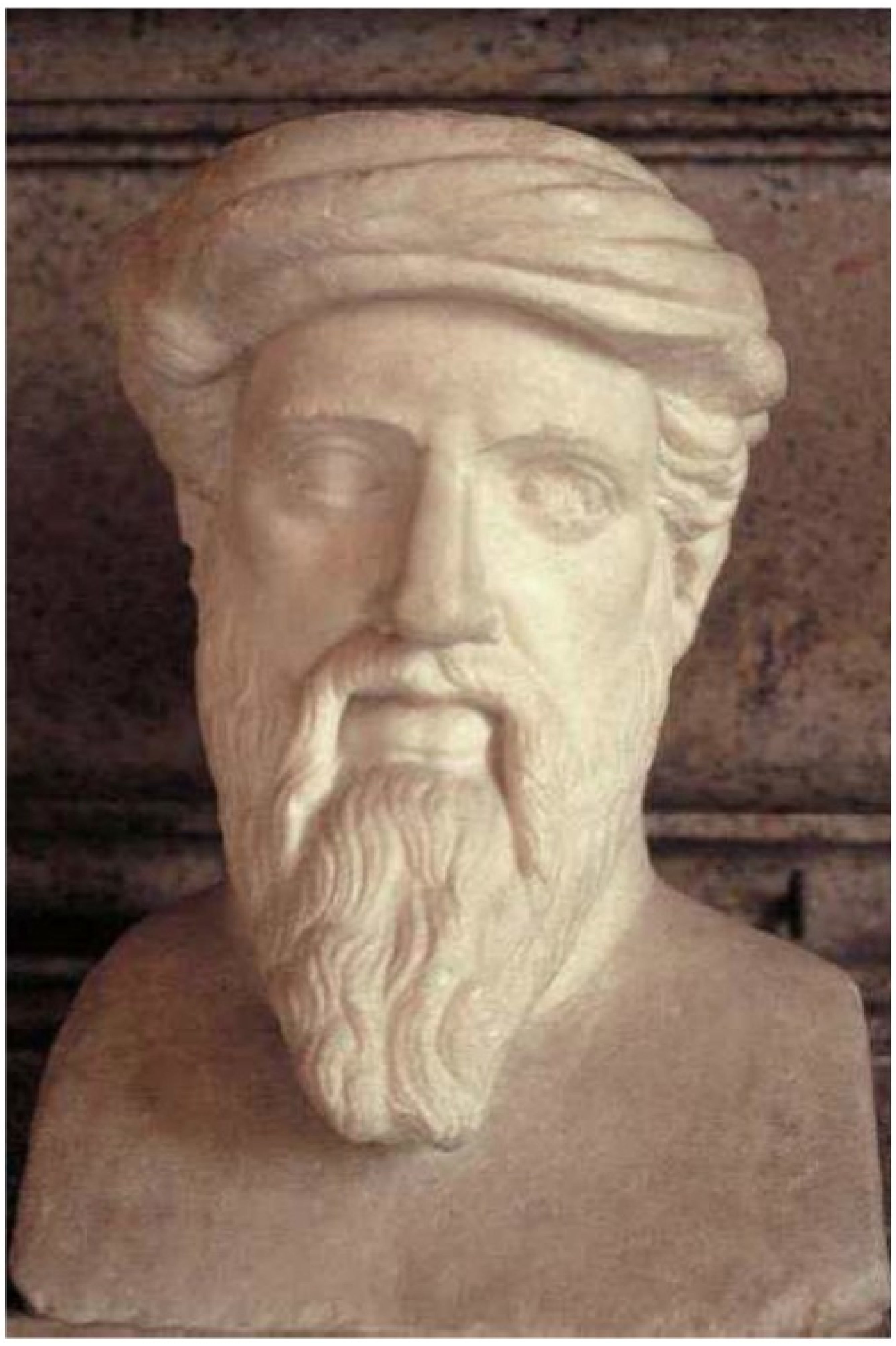


▼▶口袋世界中的动物保护组织——口袋妖怪突击队，在正统作品中队员也以NPC身分大量登场。

动物保护主义这个词经常可以在媒体中听到见到，这个为动物争取福利和权利的思想，恰恰是《口袋妖怪》在现实中的最直接的映射，只有现实中人们对动物有了喜爱和平等之心，文艺作品中人与精灵和谐共存的世界观设定才能被如此多的人所接受。下面结合游戏动画，来说说现实中动物保护主义的兴起与发展。

动物保护主义萌芽与人本主义之争

人类对于动物最开始的态度是崇拜，但是这种崇拜只是原始的敬畏，完全不会产生保护动物的想法，该崇拜崇拜，该狩猎狩猎，两不耽误。真正萌生动物保护，是伴随着哲学与宗教的兴起而出现的。我们最熟悉的动物保护思想便是和尚不吃肉，其实这种戒律只是在汉传佛教中存在，佛教本身强调众生平不等、不造杀业，而吃肉是导致动物被杀害的重要原因，所以直接提倡不吃肉，是从源头上解决杀戮问题的办法，用现在的话说，就是“没有买卖就没有杀害”。和东方的宗教倡议不同，西方的素食主义们更多的是从哲学方面来思考，毕达哥拉斯是早期素食主义的代表，他的思想核心是灵魂互换，即人类不该赋予其他同样拥有灵魂的动物们以痛苦。受其思想影响的人相当多，柏拉图便是其中之一。



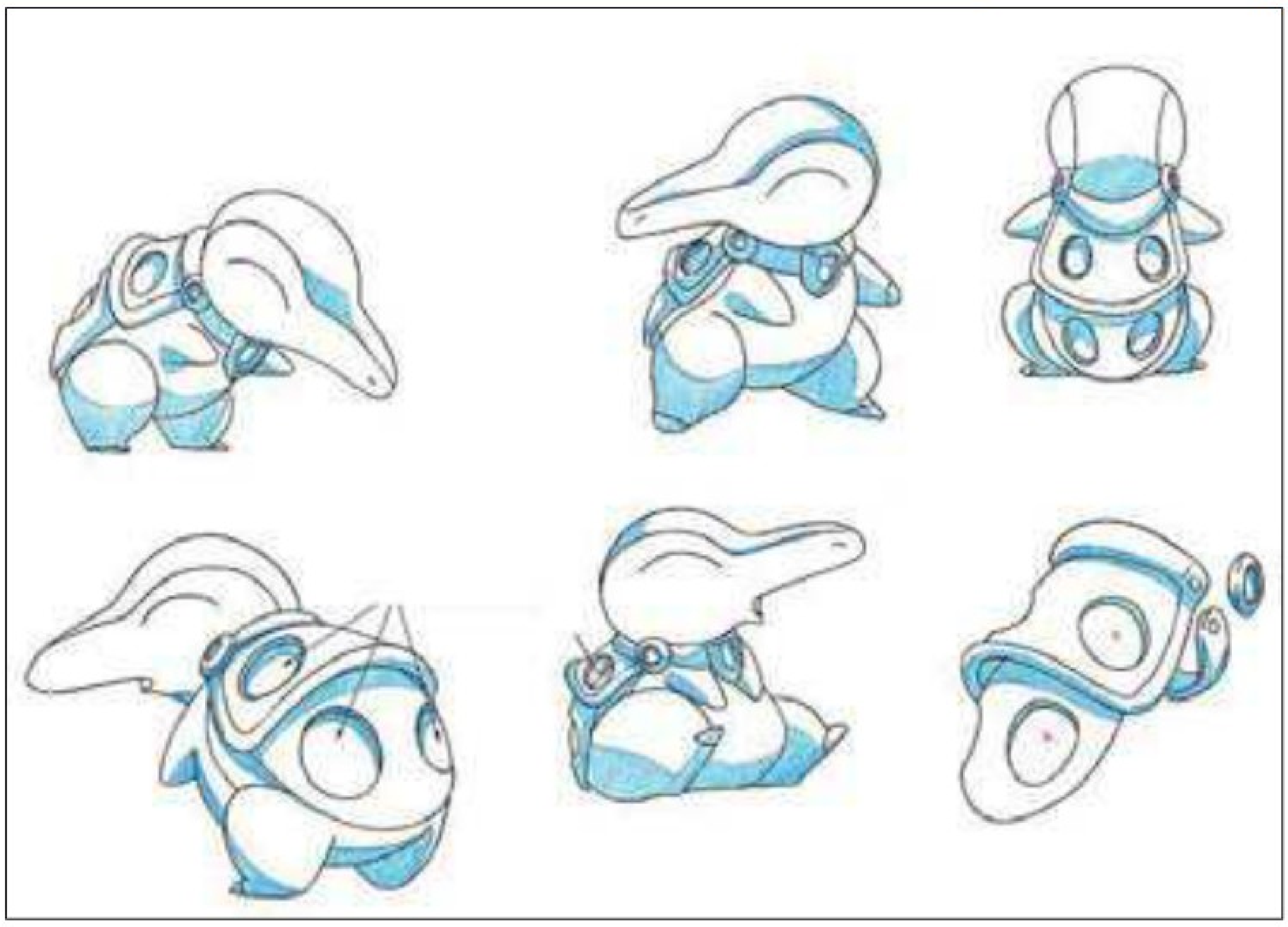
▶对后世动物保护主义影响深远的素食主义者毕达哥拉斯的雕像。

其实无论是东方还是西方，出现动物保护主义的萌芽前提，是人们普遍不再为填饱肚子而担忧，而且可以选择“吃什么”，所以生产力发展是人类对动物平等相待的一个重要前提。但现实很残酷，人类本身是杂食性，所以畜牧业和狩猎业依旧是发展得欣欣向荣，素食主义则始终是小众化，而围绕动物保护这个话题，也随着社会思想的大变动而发生改变。

在强调人本主义的文艺复兴时期，启蒙思想要特别强调人的价值，除了要人们不必卑微地面对神，同时也把人类从早期素食主义哲学家们的人与动物平等思想中拔高起来，宣布人是至高无上的，当时很多学者都称只有感情和思想的人类才有思维，有道德责任的能力，有不朽的灵魂，而动物没有，这是人与动物的根本区别，仅有莎士比亚、达芬奇等为数不多的人坚持素食主义。无独有偶，中国春秋时期，孔子也提出了以人为本的思想，而且履行到了实践中，《论语》记载一次马棚失火，孔子关心的不是马匹，而是关切喂马的奴隶是否受伤——当时鲁国的市价是一匹马换4个奴隶，孔老夫子身体力行强调人的尊严和地位，在那个时代无疑散发出了伟大的人文主义光辉。

现在回看，启蒙时期以否定动物情感来树立人的中心地位的做法简直是简单粗暴，孔夫子只问人不问马对动物也有点冷

血，但结合时代背景我们会发现，东西方处在社会思想大变动中的大哲们，其实无非是借压低动物来提高人的地位，在西方的以人为中心的思想洗礼后，西方人终于有了个人价值的自信；而孔子以人为本的思想更是影响深远，为随后整个春秋战国时期废除奴隶制奠定了理论基础。


▲在2009剧场版出现的用以控制口袋妖怪的魔兽装具。

说到这里笔者想起了《飞向超越的时空 阿尔修斯》中的一个设定，在远古时代的人类，通过一种魔兽装具来驱使口袋妖怪，到底如何实现驱使尚不得知，结合《波导的勇者》中的古代战争场面，可以肯定的是，在远古时期，除非像卢卡里奥这种掌握波导之力的神奇物种，大多数靠蛮力生存的口袋妖怪的地位都明显比人类低，在人类的驱使下，即便是送死，也只能勇往直前。而这，和现代人类与口袋妖怪的和谐共处关系有着明显的不同，人类对口袋妖怪关系的改变，则源于古代为数不多阿伦那样的反战的思想者们在一次次战斗中的反思。

动物保护主义的兴起

十七世纪，西方社会对动物态度发生了180度的转变，首先是十七世纪初宠物们大量走入了贵族阶层的生活，改变了贵族阶层对宠物的观念，起码发现动物其实是有情感的。然后到中期，工业革命中的新兴的中产阶级在多方面否定旧贵族，其中就包括贵族们喜爱的打猎及斗动物的行为，将之划之为血腥野蛮；而到晚期，由于自然史研究的深入，更多的科研成果证实了动物本身有自己的生活方式、而且同样有感情和思维，这样，启蒙时期那特殊时代背景下以人为中心的观点，在完成了引导人类走向自信的重任后便衰败了。到了十八世纪英国浪漫主义思潮中，相当多的人开始从动物的感受去换位思考，英国的屠宰行业者们便是在那个时候被迫改变了当街屠宰的习俗。而后动物保护主义越发展越壮大：解剖学的发展让人类认识到自己和动物身体结构上的诸多惊人相似，而随着民主和人权思想的蓬勃兴起以及生活越来越富足的中产阶级们的参与，西方对动物的福利争取已经从舆论压力走向了立法，1822年第一个禁止无辜虐打牲畜的法案在美国通过。1840年，英国女王维多利亚以皇家的名义肯定了一个由两个反对奴隶制和两个反对死刑的知名改革家组成的动物保护组织，命名为“皇家防止残酷对待动物协会”（Royal Society for the Prevention of Cruelty to Animals，简称RSPCA）。

尽管如此，有些矛盾还是很无解，比如当时抗议得轰轰烈烈的动物活体实验运动，由于主要抗议群体为女性，而当时在很多科学家看来，女性、孩子和动物一样

▲皇家防止残酷对待动物协会的LOGO。

是自然属性，不具备知识、理性和智力，所以这种抗议行为本身就很被主流科学界轻视，美国更称抗议动物活体实验者为“提倡人道的中产阶级城市怨妇”。尽管这个抗议从十九世纪持续到二十世纪并成为二十世纪动物保护运动的开端，但最终无果，主要原因倒不是女性抗议无效，而是当时医学进入一个高速发展的阶段，人类对健康的受益很快便冲淡了对解剖台上动物的同情。此外，两次世界大战也彻底把好不容易兴起的动物保护运动给压到谷底：在人命都朝不保夕的战争中，没有谁再有闲暇心去同情动物，依靠动物活体实验实现的医学成果成功拯救大量战场上负伤的小伙子们明显更重要。

动物权利与动物福利

随着战后硝烟的散去，战争和冷战对峙中的科技飞跃发展带来的人类生活水平提高，也促进了更多的思想，人权思想、女权运动、反种族歧视等都在这个时候高速发展传播并为人们所接受认可，其他的反歧视运动也得以抬头，这其中就包括反动物歧视。1975年，轰动一时的《动物解放》一书让无数人加入到争取动物权利的运动中：和之前的动物福利不一样，这次是为动物争取权利了，其中就包括人类必须平等对待动物，而且七八十年代的这些极端的动物保护者们都是行动派，一方面想方设法促进通过立法濑实现动物与人平等的，一方面冲击实验室、养殖场和屠宰场，尽管也成功解救了不少动物，但这种行为带来的负面效应更大，用现在流行的话说就是所谓的“一粉顶十黑”，当连里根和撒切尔都确定这种极端行为已经严重影响资本主义发展后，这种极端行为便消沉下去了。

当然，动物保护组织依然在活跃，并且一直到今天也是如此，而动物保护主义者中的福利派和权利派也都为各自的观点而奔走呼吁，福利派的诉求是禁止虐待动物给动物好的生活条件；权利派则要求人类必须像对自己一样给予动物相应的权利，各种马戏团、动物园、试验室、屠宰场这些都要关闭——举个例子，在动物福利派看来，用动物做试验和宰杀吃肉都是必需的，但要让这些动物好吃好喝，死得也不能痛苦；而动物权利派直接反对以上各种行为，强调的就是动物与人享有平等的权利。那么普通人很显然更易于接受动物福利派。就算在东方，有着不吃肉戒律的汉传佛教，在对民间的信徒的要求也不过是像南传佛教那样退而求其次地允许吃“三净肉”，即没见到宰杀的场面、没听到宰杀的声音、动物不是因为自己的需求而被宰杀。

反素食主义者们有一句很经典的话：人类祖先用了100万年爬上食物链的顶端不是用来吃素的。这话结合最开始狩猎为生的原始部分时会更有说服力。但随着温饱问题的解决，人类开始对生命愈发尊重起来，这里不仅包括自己和同胞、同类，也扩展到全部生命，这种思想无论如何都不是坏处，但人类毕竟杂食性，在人类无法大范围吃素的情况下，退而求其次反而会



▲权利派动物保护组织“狩猎捣毁者”的网站，该组织成立于1963年，网页上不乏因为其行为和警察及狩猎者发生冲突的抗议。

更易获得心理慰藉。

结合《口袋妖怪》来说，动物保护本身也是口袋妖怪世界观的一个重要组成部分。口袋妖怪的世界里有警察，但是没有庭审，对口袋妖怪立法保护到什么程度目前尚无案例可察，真正因为口袋妖怪而被逮捕的主要是那些偷猎者和偷别人口袋妖怪的人——而这点就和现实产生了同样的问题，口袋妖怪其实还是人类的私有财产，而一个生命成为另一个生命的私有财产，就会让人想起奴役，无论是过去干重活的力畜、养肥宰了吃的肉畜，还是卖萌的宠物，本身其实都是私有财产。而像真嗣那种对口袋妖怪进行严酷训练的，如若在现实中这样做很可能就会被动物保护主义者告上法庭，但动画中并没有。而且即便是在人类的指挥下战斗，口袋妖怪与训练师的关系也是彼此依赖互为好友共同成长的，哪怕是火箭队的武藏，也会拼死保护阿柏怪、并为毒粉蛾的离开而会流泪。





▲《AG》第6集登场强大猎人良被君莎警官逮捕，罪名是违反《精灵保护法》。

动物保护与温饱为题

解决温饱问题才会考虑动物保护，这在本文中已经不止一次提到，因为这两点本身是有极大关系的。在冷战后世界格局一体化的大背景下，东方、尤其是中国，也被传入了这种动物保护思想。和西方国家不同的是，当西方人在衣食无忧争论着是否该保护以及如何保护动物时，大多数中国人还在凭票供应来获取填饱肚子都难的口粮，因此能养些动物宰了吃无疑是开荤的一种方式，如果住在乡下或靠山而居，更可以用猎枪打一些野味来开荤。这也正是之前笔者说的，早先的祖辈无论对家养动物有多深的感情，动物都免不了挨刀成为桌上餐命运的重要原因。

但随着时代的发展，解决了温饱问题的中国人同样开始重视起了环境，笔者大学毕业后所在企业的不远处的河畔，经常会看到成群的野鸭子，人们都很乐于见到



▲人与口袋妖怪和谐相处、同时兼具着古典与现代的大都市米亚雷。

此种情景，如果倒退30年，那些野鸭子必然成为盘中餐；高中时饭馆为了表明肉是新鲜的，都在饭店门口屠狗宰羊，如今这血腥的场面也看不到了……现在，宠物已然成为了城市中常见的一道风景，动物保护这个话题，也为大多数国人也接受。当然，在今天人与宠物共同存在于城市的时代也出现了不少摩擦和争议：比如饲养宠物，被囚禁于人类室内的动物是否真的如主人想象那般开心，迎合人类审美的一些鼻子短、腿短的赏玩犬类更是有呼吸、腰椎等先天健康问题。阉割宠物更一直是争议中心。而不负责任的宠物主人导致的宠物环境污染、宠物伤人甚至弃养宠物，都成了无法回避的社会问题。

但有一点可以肯定，动物保护与温饱问题息息相关，正如管仲所说：仓廪足而知礼节，衣食足而知荣辱。人与动物、人与自然该如何相处的问题始终被一代又一代的思想家和权利运动家所争取讨论。结合那些古代被当做兵器、如今却是人类亲密伙伴的口袋妖怪来看，又何尝不是如此?

现实中我们看到的，人类与动物的关系，其实经历的是一个漫长而复杂的演变过程，而在动物保护主义为越来越多人所接受的今天，展现人与自然和谐相处的《口袋妖怪》能够每作热卖，体现的也恰恰是广大玩家对这种和谐共处关系的认同，全年龄向的《口袋妖怪》自然没必要去向小玩家交代人类与口袋妖怪关系发生重大变化时的社会大背景，对于成年玩家来说，把这份人与自然和平相融的感情记于心，而小玩家则能引发对其他物种生命的尊重和兴趣，便足够了。

口袋妖怪原型探析

——大放异彩的幽灵们

文：海月真冬

在《X·Y》中，新登场的各属性的口袋妖怪数量都不是很多，尤其是虫系和地面系等只有寥寥两三只。不过，本次我们要介绍的鬼系却占有七只、三个家族的位置，就让我们一起来感受一下它们的魅力吧。

No.679 一剑魂&No.680 双剑魂&No.681 剑盾魂

王者的圣剑

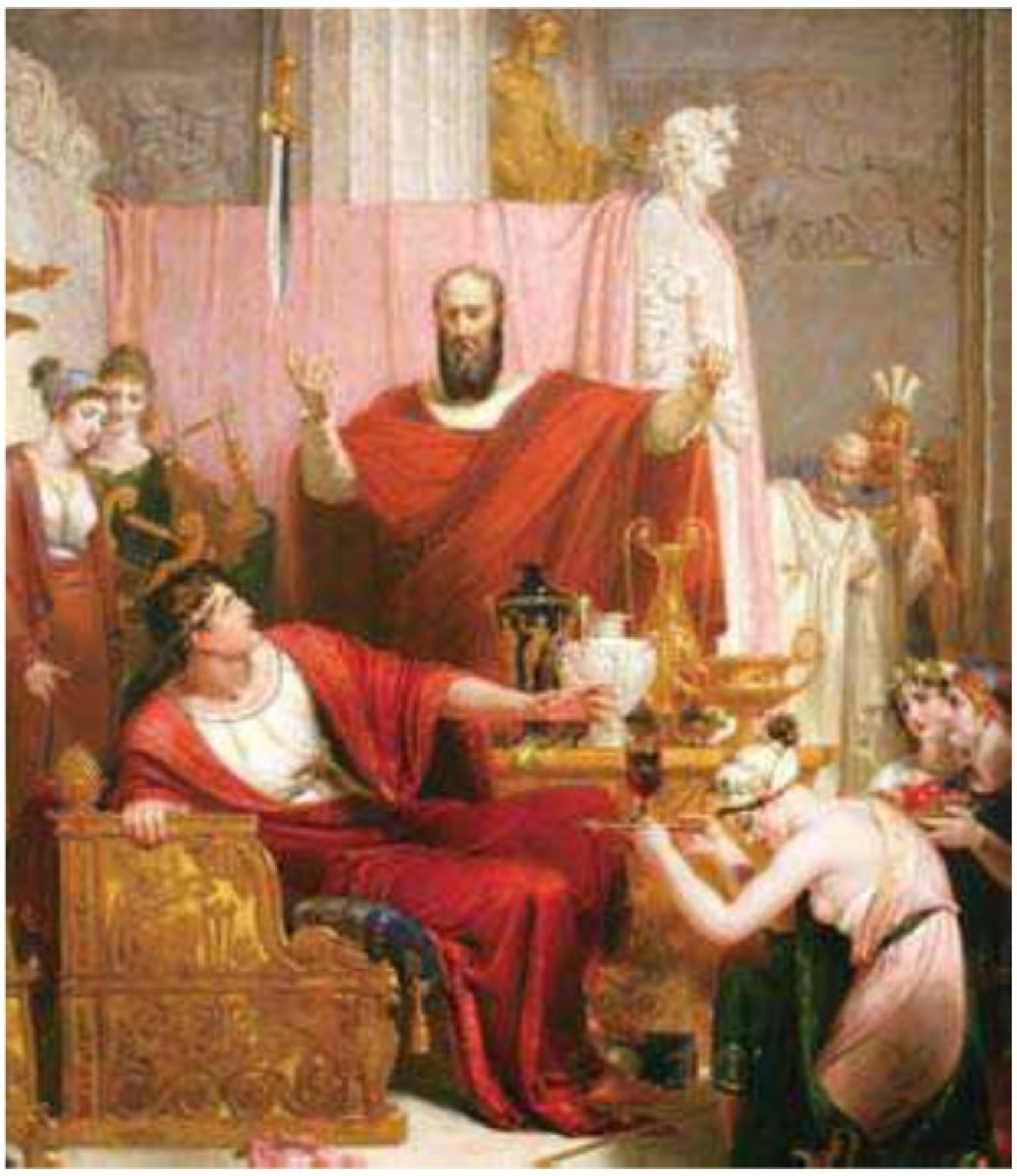
口袋妖怪庞大的家族中历来是由生物与非生物组成的，这一家子同小磁怪一样，是典型的非生物类口袋妖怪。

它们的设计者是Hitoshi Ariga，原型都是剑。其中最初形态为一把剑，进化后分裂成两把，而最终进化则增加了剑盾合一的设定。虽说它们的原型都是剑，但也并不是只有单一的剑，而是以某些剑作为依



据来设计的。

从一剑魂的德文名Gramokles与双剑魂的德文名Duokles中可以得知，它们的原型都来自于达摩克利斯（Damokles）之剑。达摩克利斯之剑其实是指一个故事，讲的是一个叫达摩克利斯的人很羡慕国王有吃有穿，非常享受的生活，国王听腻了他的话后就和他交换了位置。起初，达摩克利斯坐到王位上后也是吃饱喝足，各种享乐，他就认为自己非常幸福了。可是他却突然发现王位的上方悬挂着一把宝剑，那把宝剑随时都有可能掉下来刺穿达摩克利斯，这时国王才告诉他，坐上王位并不就是在享乐，国王也有许多事要处理，也要面对诸多潜在的危机，达摩克利斯听了之后便开始珍惜自己的生活了。



▲达摩克利斯之剑

不过，最终形态剑盾魂的原型就有所不同了。从它的德文名Durengard中我们可以推断出，它指代的是一把叫做杜兰德尔（Durendal）的圣剑，这是著名诗歌《罗兰之歌》主人公圣骑士罗兰的佩剑，象征着正义和神圣，许多游戏作品中都有以它为原型来设计的武器。杜兰德尔的原名为Durandal，意为“恒久不变”，这把剑能够砍断大理石，而剑本身却没有任何缺失。



剑盾魂除了含有剑的原型之外还含有盾的原型，它的另外一个原型就叫做埃癸斯。埃癸斯是古希腊神话中的神盾，有两面，一面是宙斯之盾，一面是雅典娜之盾。一般而言，提到剑就会想到盾，设计者则很直观地将这两者合一，变成了最终形态，可以说是很有创意。



▲手持埃癸斯的雅典娜

再者，从属性组合上看，钢+鬼的搭配既是头一次出现也是独一无二的，钢系指代剑的金属特质，而鬼则有可能在指代有关剑的诅咒。在不少作品中都会出现刀、剑等武器受到诅咒，从而伤害使用者的设定，这三只口袋妖怪同样也有该设定。例如一剑魂剑柄上的蓝布能够缠住人的手腕吸收生命力，剑盾魂则可以用灵力操控人和口袋妖怪。但从另一方面来说，剑盾魂会认可拥有王之素质的人，相当于

是说只有王者才配使用剑盾魂，而且也只有它能够学会王者之盾这个强大的技能，充分显示出了它的地位之高。

最后，我们来看看它们三只的名字。这三只的日文名和英文名都是比较相似的，一剑魂的日文名为ヒトツキ，其中ヒト指一，ツキ是突刺的意思；它的英文名Honedge则包括了Hone（磨练）和 Edge（刃）。双剑魂的日文名为ニダンギル，可以非常直观地分解为ニ（二）、ダン（断）和ギル（斩，切）；而它的英文名和日文名很像，叫做Doublade，意味双重（Double）刀刃（Blade）。最终进化型剑盾魂的日文名为ギルガルド，包含了ぎる（斩，切）、ガード（守卫）和シルード（盾牌）等词，与形象十分贴近；而英文名Aegislash同样表现出矛盾的特质，既为Aegis（盾，防御）和Slash（斩，攻击）的合体。





No.708 树根鬼 & No.709 亡灵古树

森林的诅咒



截止到第五世代，鬼系已经与火、水、电、冰这四种特攻大系搭配过，但是鬼+草的组合却迟迟没有问世。而且四种特攻大系的招牌技能统一都为95的威力，但草系的特攻招牌技能却只有80威力，各类草系爱好者在深感不平的同时也终于迎来了新纪元——第六世代。第六世代中技能威力调整，

让五个特攻大系的招牌技能统一变为90威力，随之让也两个家族的鬼+草口袋妖怪问世，而树根鬼和亡灵古树就是其中的一个家族。

树根鬼的分类是残株口袋妖怪，其形象也像是一只小幽灵钻进树根之中；亡灵古树作为进化形态，像是把残缺的部分补完一样，变成了完整的大树形。值得一提的是，亡灵古树的身上有一些黑色的缺口，尤其是树干上的最为明显，那可能是在指代一种绳索，名为注连绳，注连绳表示神圣物品的界限，通常挂在鸟居门上或者神树上。它是日本神社门前使用的装饰，也用于家庭中，比如除夕大扫除的时候就要在家门口挂注连绳，以祈求新年获得神的庇佑。



▲注连绳

我们将树根鬼的日文名**ボクレ**－拆开后，可以得到木（**ボク**）和灵（**レイ**）的组合，而这两个单独的汉字又可以组合成为“木灵”一词，由此就推断出这两只口袋妖怪的原型都为木灵。木灵的日文为**コダマ**，是日本传说中寄宿在树木中的精灵。据说在森林里经历了漫长岁月的大树和巨石都会有木灵寄宿，当旅人走进森林的时候就会产生被某样东西盯着的感觉，这正是木灵在监视踏入森林的外人。被木灵寄宿了的树木在外表上和一般树木没什么区别，但实际上已经具有了灵气，若有人随意砍伐这些树木就会招来灾祸，被认为是一种诅咒。而在欧洲，木灵一般被认为是树精。



▲动画作品中的木灵

不论是树精还是木灵，它们一般都充当着森林的守护者，而守护者这个身分通常是有两面性的，就像它们既会引导迷路的人顺利走出森林，也会惩罚破坏森林的人一样，关于这一点，在亡灵古树身上也有所体现。亡灵古树的身体内可以让口袋妖怪居住，它虽然长着可怕的外形，却对这些口袋妖怪很是亲切，体现出了他守



护森林的一面；同时，它也会操纵森林里的其他树木，为企图破坏森林的人设下路障，让他们永远也无法逃出这片领域。在游戏中，亡灵古树能习得独门技能森之诅咒，这个技能会给对方增加一个草系，而草系历来是以“被打击面”闻名的，所以从某种程度上说的确是个很恐怖的诅咒了。

这两只口袋妖怪的主要原型不仅从形象上可以看出，从名字中也可以看出。树根鬼的日文名在前文中已经提过，其实就是木（ボク）和灵（レイ）的组合，虽然与コダマ读音不同，但组合起来意思是一致的；它的英文名则为Phantump，是幻影（Phantom）与树桩（Stump）的结合。亡灵古树的日文名是オ－ロット，是大（オオ）与腐烂（ロット→rot）的结合，说明它已经是腐烂了的老树，充分体现了鬼系的特征；英文名Trevenant则包含了树（Tree）和亡灵（Revenant），2009年大卫·安德斯主演的一部电影就名为《The Revenant》1（亡灵）。

No.710 小鬼南瓜&No.711 度魂南瓜

新月的歌声

同树根鬼与亡灵古树一样，鬼南瓜这一家子的出现也可以说是千呼万唤始出来。早在《X·Y》登场之前，鬼与草的组合的口袋妖怪就已经在各种同人口袋妖怪作品中出现了。毕竟口袋妖怪的原型包罗万象，而作为万圣节的代表的南瓜没有进入这个圈子略显说不过去。好在老任听到了众粉丝殷切期盼的声音，终于让南瓜家族同木灵家族一起在第六世代登场了。





▲南瓜灯

这两只口袋妖怪的基本原型都基于南瓜，特别指代的是万圣节南瓜灯，不过进化型度魂南瓜只有下半身比较像南瓜，整体的造型更偏向于葫芦。实际上，虽然长相不太相同，但南瓜就是属于葫芦科的，葫芦科同时还包括有黄瓜、丝瓜、冬瓜、西瓜等我们常见的瓜果蔬菜们。所以，将南瓜与葫芦结合作为区分初始形态和进化形态的依据也是遵循了自然界的规律，合情合理。

关于南瓜灯的传说有好几种，但广为人知的一种说的是一位叫Stingy Jack的男人在邀请恶魔喝酒后没钱付账，他就说服恶魔变成六便士来付钱，恶魔相信了他，但他却用银纸将恶魔困住了。恶魔答应Jack一整年都不吓他，Jack才放恶魔出来。第二年的万圣节，恶魔又许诺不会来骚扰Jack，可是这一年还没过完Jack就去世了。Jack死了之后天堂不收留他，因为他很吝啬；地狱也不收留他，因为他诓骗恶魔。无处可去的他只好提着白萝卜，里面放着魔鬼给他的炭火来照明。后来爱尔兰人就用白萝卜、马铃薯等蔬菜来做灯笼，可是这个习俗传到美国后，他们发现南瓜更适合做灯笼，于是南瓜灯就问世了。

这两只口袋妖怪与万圣节、南瓜灯息息相关，它们在图鉴中有四种不同的尺寸，根据尺寸不同，建模大小和种族值分配也有所不同。在现实中，南瓜必然是拥有各种尺寸的，所以制作完成的各种南瓜灯也会有着大小的区别。

而关于万圣节和南瓜灯，还有一个家喻户晓的习俗，那就是当天夜晚，孩子们会提着南瓜灯挨家挨户地要糖吃，并且会说出“trick or treat”这样的话。trick or treat意译过来就是不给糖就捣蛋，在口袋妖怪中，这两只也能学习到同名的独门技能，效果是给对方增加鬼系，而鬼系之间





则取自Pumpkin（南瓜）与Peek-a-boo，Peek-a-boo是大人把脸一隐一现来逗小孩子发笑的游戏，做动作的同时可以说“藏猫儿猫藏”这样的话，在中文里被称作躲猫猫，但跟平时我们了解的捉迷藏是两个意思。度魂南瓜的日文名パンプジン则基本取自南瓜（パンプキン），英文名Gourgeist是Gourd与Geist的组合，其中Gourd意为葫芦，彰显了它的原型与形象，Geist则是一个德语单词，可以翻译成精神、幽灵等，而这里显然取的是“幽灵”的意思。



是可以互相克制的，这么一想确实是很调皮捣蛋呢。

如果在第五世代中，吊灯鬼能登上最具有恐怖气息的图鉴介绍的榜首，那么在第六世代中，度魂南瓜恐怕也可以登台领奖了。在图鉴中，度魂南瓜被描述为在新月之夜，一边用令人毛骨悚然的声音唱歌一边在街上徘徊的口袋妖怪，这其实也是借鉴了Jack的亡魂最后在街上游荡的一幕。而在另一版本，度魂南瓜则可以用像头发一样的触手缠住敌人，看到敌人痛苦的样子便会开心地唱歌，可以见得这才是鬼系口袋妖怪宛如恶魔般腹黑的本质。

小鬼南瓜和度魂南瓜的名字都比较有趣，小鬼南瓜的日文名为バケッチャ，是妖怪（バケモノ）与南瓜（カボチャ）的拼合；英文名Pumpkaboo

鬼系口袋妖怪跟那些非常具象化的口袋妖怪不同，大都带有神秘、怪异和恐怖的感觉，就像它们可能会拥有让人不禁一愣的图鉴介绍和相对可怕的外形一样。但是，正是如此，鬼系口袋妖怪的魅力才能被完美彰显出来，正如不能吓唬人的鬼不是好鬼。到现在为止，鬼和岩石、格斗等硬性组合还没有问世，我们就期待下一世代能与它们见面吧！

口袋妖怪的取名文化
——传说中的仙灵

文/月神兔　编/马修

新版本新增的仙系精灵多以一些与大自然共生的小妖精们为主，增强了《口袋妖怪》向往自然的艺术风格。那么在这些仙属性精灵的背后究竟有着怎样的文化渊源？fairy（フェアリー）这个词究竟起源于何处又指的是什么呢？本文将以此为话题向大家作简单的介绍。

关于译名的争议



▲插着翅膀的美丽仙子形象

自从任天堂公布了新属性fairy之后，关于这个属性的译名便在国内玩家中展开了激烈的讨论，这样的讨论在我们《口袋玩家》的写手群里也如火如荼地进行了一番。一般情况下，fairy这个词通常被翻译成“精灵”或“妖精”，但具体到游戏中却似乎又都略有些不妥。“精灵”单从译名上来说是没有任何问题的，但问题是这个词在游戏中已经是所有口袋妖怪的简称，试想一下如果以此作为译名，那么今后就会出现如“精灵系精灵”这种别扭的称呼，显然是不妥的。而“妖精”这个词，对接受西方文化比较多的

玩家来说应该是再恰当不过了，事实上至今的フェアリ−蛋组也一直都是翻译成“妖精组”，但是对受中国传统文化影响较多的玩家来说，这个译名很容易让人联想到妖魔鬼怪，所以为了照顾这部分读者，这个译名也被驳回了。另外还有人提议用“仙子”这个译名，听上去是挺好听的，而且在维基百科上用的就是这个名字，但是这个名字有些太女性化了，考虑到或许今后会出现很硬派的fairy属性精灵也说不定，所以也没有采纳。而最终采用的则是“仙子”的头一个字“仙”这个中国本土化感觉较强的译名。其实本兔也曾经提议过“仙灵”这样的译名，但是被以“两个字太繁琐了”的理由驳回了，于是只好在本文的标题上过一把小瘾（偷笑）。不过无论翻译成什么，其实最终大家只需要记住他们指的都是同一种东西fairy就可以了，至于这个fairy究竟是什么，那便是本文接下来要给大家介绍的内容。相信大家在看完本文之后应该就不会再把“妖精”二字等同于中国民间传说中的妖魔鬼怪了吧。

何为fairy

狭义上的fairy一词，简单说就是古代以不列颠为中心的英格兰、苏格兰、威尔士、爱尔兰以及诺曼底地方神话中的一切超自然事物的统称，是当时这些地区的先民们对无法解释的自然现象进行神格化的产物。而在各地文化高度融合后的今天，这个词也可以泛指如北欧神话中的精灵、美索不达米亚神话中的莉莉丝、印度神话中的娜迦等其他各地神话中的同类型超自然存在。fairy的语源来自于拉丁语的命运（Fata）一词，看得出古代不列颠人是认为一切神秘的超自然力量都是掌握人类命运的。

Fairy的种类繁多，比如矮人、精灵、仙女、魔女、魔物、幻兽、甚至



▲Fairy造型的芭比娃娃。

龙等，只要从不列颠文化视角来看的非人非神的超自然存在，就都可以算作fairy。此外fairy也被认为是堕落的天使，介于人类与神之间，所以具有更强神力的主神们是不会被称为fairy的。这一特点主要因为不列颠是被凯尔特人征服的地区，所以为了控制被征服者的思想，就在宗教上对当地的土著信仰进行了降格。而现在当熟悉西方文化的人们听到fairy一词的时候，大多会联想到身背翅膀的美丽小仙子形象，主要是因为近现代的画家们大多愿意将它们如此描绘，从而造成了词义和文化的变迁。

在日语中的フェアリ–（fairy）和妖精（ようせい）几乎完全就是同一个意思，甚至到了可以写作妖精读作フェアリ–的程度，事实上在新属性公布的宣传海报上也正是用了“妖精”这两个汉字，甚至在游戏中还存在有妖精之风（ようせいのかぜ）这样的仙系技能。日语中的妖精不仅丝毫都没有妖魔鬼怪的感觉，反而给人一种就如画中那些可爱的小精灵般的美感。如果是妖魔鬼怪的话，那么在日语中就必须换成“妖怪（ようかい）”。

在中文里若将fairy译为“妖精”，其实就是将日语汉字直接作为译名的一种普遍的翻译方法。但是因为中文里原本就有“妖精”这个词，于是在语言学上就形成了一词多义，既可以指中国传统文化中的妖魔鬼怪，也可以指西方文化中的小精灵、小仙子。

各种fairy形象



▲《摩根女爵》，A.森迪斯于1864年画的木刻画。

为大家所熟悉的fairy形象有很多，比如亚瑟王传说中将王者之剑交托给亚瑟的湖中仙女就可以算作fairy。还有同为亚瑟王传说中的与亚瑟和圆桌骑士们为敌的魔女摩根勒菲，她的名字中的“菲”字，其实就是fairy的意思，所以摩根勒菲其实就是“魔女摩根”或“仙女摩根”的意思。从不列颠人的视角来看，她既是掌管黑暗的冬之女神，也是掌管极乐净土阿瓦隆的死亡女神；但是对征服者凯尔特人来说，她却是象征着丰收与富饶的美丽而伟大的战争女神，所以并不能简单地视为反派角色。

在莎士比亚的浪漫喜剧作品《仲夏夜之梦》中，故事的主角们在森林里迷路，恰逢森林中的仙王与仙后夫妻吵架，因仙王的恶作剧而被连累，闹出了一段段错投因缘的搞笑剧情。这里的仙王奥布朗和仙后提泰妮亚就

是以fairy的王与王后的身分登场的。

Fairy并不仅限于人类的形象，西方传说中的鬼火就被认为是fairy的一种，还有如魔女的使魔猫妖、守墓人的黑妖犬之类的宠物类fairy形象也是非常典型的，《口袋妖怪》中的布鲁皇和仙精灵大概就属于此类。



▲载着旅人跃入湖中的凯尔派。

幻兽类fairy中比较有名的有凯尔特民间传说中的凯尔派，它会化身成骏马或美女俊男出现在湖边，诱拐或欺骗路过的旅人，一旦旅人骑上它就再也无法下来，它会把旅人拖入湖底直至溺亡。

妖精画的发展

关于fairy的画作，比较具有代表性的是以爱尔兰神话传说为蓝本的风格，和以莎士比亚作品《仲夏夜之梦》中登场的仙王仙后形象为蓝本的风格两种，19世纪涌现出许多擅长妖精画的伟大画家。这些作品大多具有神秘、美丽、可怕、怪异的特点，其中

▶仙王奥布朗与仙后提泰妮亚，四周围绕着森林的妖精们。





▲西塞莉玛丽巴克。

哥布林、矮人等形象更强调可怕和怪异，《口袋妖怪》中的钢嘴娃娃似乎就是集这些特点于一身的。同时在这个时期，还出现了许多背后长有半透明翅膀的fairy形象。

到了20世纪初，著名儿童文学家插画家西塞莉玛丽巴克的画作开始流行，她的妖精画一改传统的神秘可怕风格，创作出许多浪漫、美丽、可爱的童男童女的花仙形象，并为大众所接受，进而被争相模仿。现在说起fairy，最深入人心的小精灵形象应该就是源自于此吧。



►西塞莉玛丽巴克笔下的花仙。

为什么仙被钢克

为什么仙系被钢系克制？这个问题恐怕许多玩家都想不明白，也许大家都认为这只是单纯地为了增强以往克制面较差的钢系技能而已吧，本兔甚至还听到过“因为孙悟空用金箍棒打妖精”这样的调侃。

其实只要了解了fairy的文化渊源，这个问题就立刻迎刃而解了。道理很简单，在不列颠的传说中，fairy就是害怕铁器的，历史学家们也是以此作为fairy信仰起源于不列颠土著信仰的证据。因为这一迷信的产生，其实就是以石器为生的不列颠人不敌带着铁制兵器入侵的凯尔特人的真实写照。

再结合游戏来看，仙属性其实就代表着大自然，尤其是那些具有象征意义的精灵，花仙后代表着自然界的植物、妖精棉代表着自然界的风，仙钻石代表着自然界的矿藏，芬芳鸟和舔舔奶糕代表着自然界的香味和甜味。而钢属性则代表着人类的科技，毒属性则代表着因人类的活动而造成的污染。随着科技的不断发展，大自然就会不停地遭到破坏，所以钢系和毒系克制仙系是完全说得通的，而且设计者也可能正是想要借此提醒孩子们要热爱自然，不要为了发展科技而盲目地去破坏自然，这个设定非常符合《口袋妖怪》向往自然的世界观。

好了，说到这里相信大家对fairy究竟为何物已经有所了解了吧。其实最初听到“仙”这个译名的时候也总觉得有些别扭，因为“仙”的本土化感觉太强了，不免让人联想到赤脚大仙、太上老君之流，不过现在听多了倒也就习惯了。仔细想来，奥布朗和提泰妮亚被称为仙王与仙后、摩根勒菲译为仙女摩根、还有西塞莉玛丽巴克作品中的花仙，读起来似乎也都很顺口。其实只要充分了解了fairy这个词背后的文化渊源，便也就不会被本土化的感觉所左右，不管译成“仙”还是“妖精”，其实都是可以接受的。

口袋妖怪DP物语

第7卷 第5话

粉碎布鲁托的野心！

伊原しげかつ/绘　　阿鲁/译




一路小心！
接下来……
我也该做准备了！


啊～好想快点到啊～
ゴロン
不过真的……
很顽强啊，晴太。
遇到晴太的那天……
挺身而出帮助突然暴走的大岩蛇的晴太。
能明白口袋妖怪的想法，也许正是你的强大之处……


不过那个时候为什么大岩蛇会暴走？
噗
不要在人家思考问题时放屁……
啊！
到户张市了！
バサッ


走喽，
负电宝宝！
哦！到了吗！
晴太！
我要第一个到！
咻


哇！
晴太，你没事吧！
好痛
バイーン
哼哼哼……
终于等到你了，晴太！
屁股银河团！
哈哈哈哈哈！
啊！你是！
哈哈哈，没错！
プリッ


果然还是来了啊，晴太！
プリ
プリ
看来是要打一场才行了……
バッ
!?
求求你！
プリッ
ガバっ


怎、怎么回事？
求求你，我需要借助你们的力量！
赤木被布鲁托囚禁起来了？
我要救出被布鲁托囚禁起来的赤木大人！
赤木大人如今就被布鲁托困在大楼里。
我不认同布鲁托的做法，银河团必须得由赤木大人来带领才行！
虽然拜托你们有点说不过去，不过……
嗯，好啊。


咦？可以吗？
哦！既然大叔被抓住了就去救他出来嘛！
算了，就随他吧！
呐，光美酱。
嗯。
哦，对了，你叫啥来着？
我这样的下属是没有名字的。
你可以叫我的代号……
K-2，这就是我的名字！



※日语中K2的发音跟屁股相同。


停下，不许继续前进了。
ザン
广也！
现在，这栋大楼被国际警察包围了！

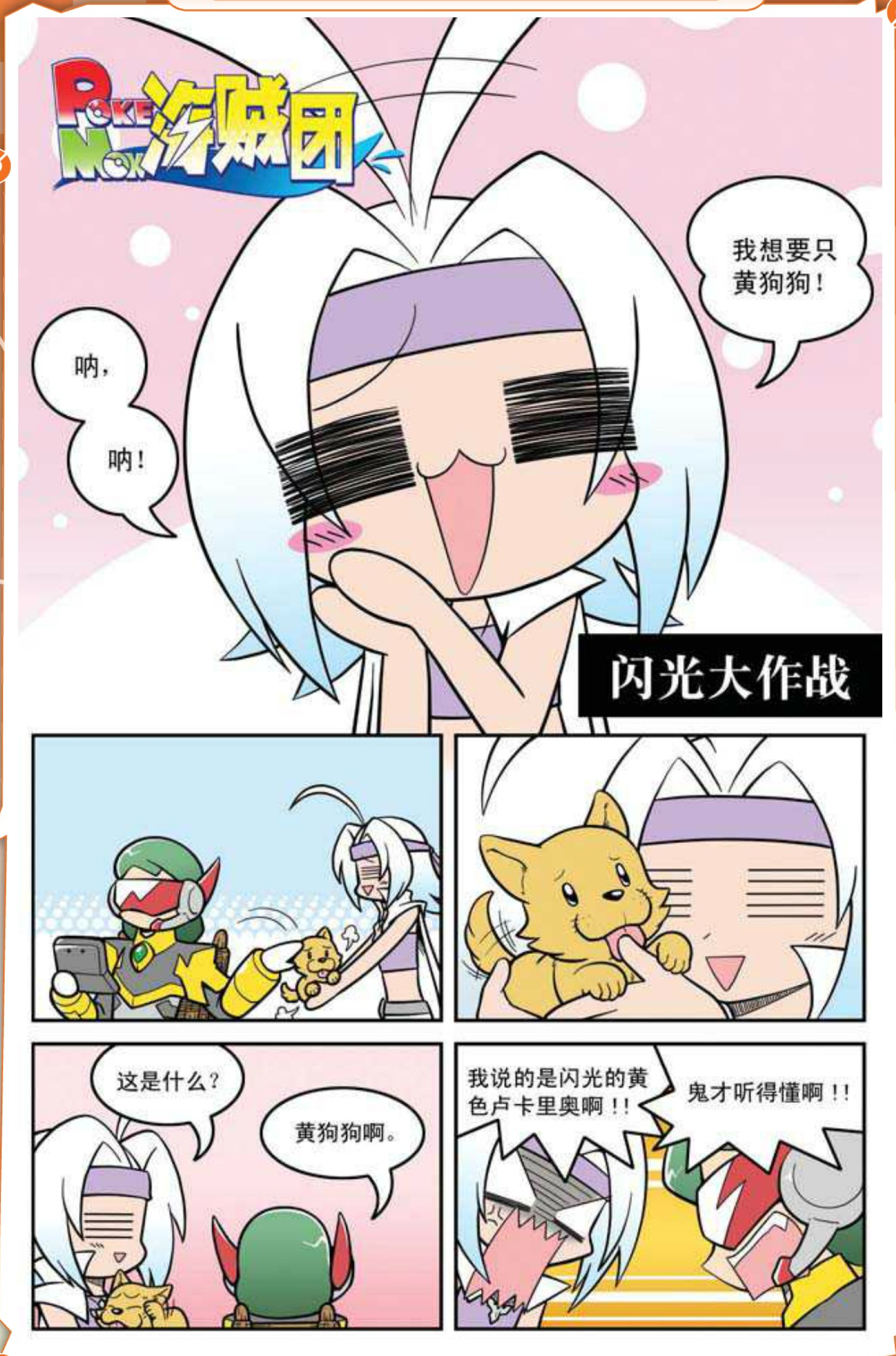

这么说银河团完蛋了！
！
进入大楼的是由汉森姆率领的超精锐部队。
已经没有你们出场的机会了！
怎么会……那赤木大人……
等一下，我老爹还在里面……
哔—哔—
……


看来已经结束了。
广、广也，我是汉森姆……
你听好了。
赶紧撤退！
作战失败了！
到、到底发生了什么事……
!?


……
突、突袭的警队队员！
这到底是怎么回事！


发生了什么事！
作战失败是什么意思！
部、部队全灭了……
被布鲁托率领的口袋妖怪……
这、不可能……
那、那个……汉森姆竟然……
广也！


!?
部……
部队被！
コオオオオオ


POKEMON 海贼团
闪光大作战
呐，
呐！
我想要只黄狗狗！
这是什么？
黄狗狗啊。
我说的是闪光的黄色卢卡里奥啊！！
鬼才听得懂啊！！

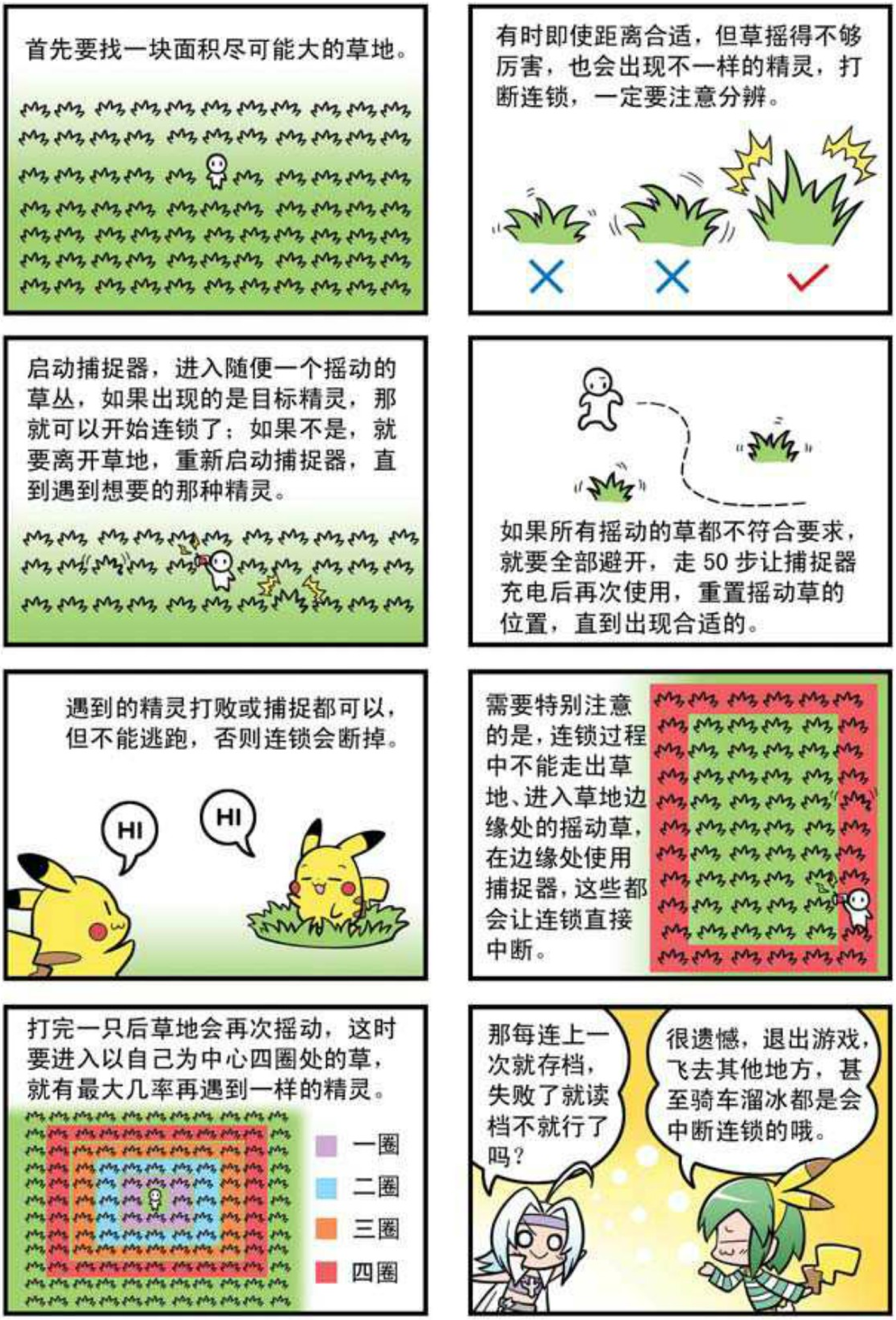
那样的请找超梦要



第一次没听懂的请举手



这是图解，绝不是在骗稿费哦!!




时间、精力、喷雾
虽然还是有点懵懵懂懂的，不过还是试试吧。
我突然想到，连锁的时候在草地里走，没摇的草里也会遇敌吧，那不是也会打断？
对呀。
所以我一直在帮你喷黄金喷雾，防止一般敌人出来搅局。
我买了 500 多罐管够，不过我没那么多钱，就先借了船上的资金。
这算……必要投资……
断掉时的心情
三小时后
终于到了 39 连了，那就是第 40 连的草！！
离黄狗狗就差一步了！！
……连锁中断
你谁呀！！跟我有什么仇啊！！
作为一个人有三急的路人我才想问这句话呀！

水系限定


什么破连锁啊，把我的时间和精力还有金钱还来！！
主要是金钱！！
又钓到喽！
这次只要不停成功钓鱼也可以形成钓鱼连锁，一样出闪光哦！

多加好友吧


去 FC 好友花园，遇到闪光精灵的几率比野外高很多哦！
我刚才没事去转了转，就遇到了这两只。
另外，用日版爸爸，美版妈妈，这样的异国组合生蛋，后代的闪光几率也很高哦，这只小犀牛就是我的第一个蛋闪。


各种奇怪的负责人!
这里是口袋妖怪们上学的口袋学园。
今天也要充满朝气地上课!
口令!
起立!
ガララ
立正!
擅长连续攻击的功夫鼬。
敬礼敬礼敬礼敬礼敬礼!
敬礼就不用连续啦!

废箱怪校长


填埋场口袋妖怪废箱怪。
口袋妖怪学园的校长是……
废箱怪口中会喷出很臭的毒气。
啊……大家早上好，今天也要……
好臭！
コホン
早上的讲话。
而且讲话时间很长……
啊，说到哪里了来着……
于是乎呢……

广播系的爱心蝠



广播系的步甲虫



布告系的小叶棉



布告系的电飞鼠



供食系


为大家提供食物的供食系。
用颊囊装食物的眺望鼠。
ぽぽぽぽーん
不要从嘴里吐出面包!
拥有大片松弛皮肤的愣头蜥蜴。
都说了,给我装在框里!
生活在垃圾箱里的废袋怪。
ゴミ
不要放在垃圾箱里!
随时都在流鼻涕的雪熊宝宝。
不要给我们喝鼻涕汤啊!

花圃系的掘地鼹鼠



花圃系的水冠猴




会喷出毒气的废箱怪校长。
ガラ
哦，真是好大的花啊。
しおしお
花瞬间就凋谢了！

口袋妖怪学园的暑假

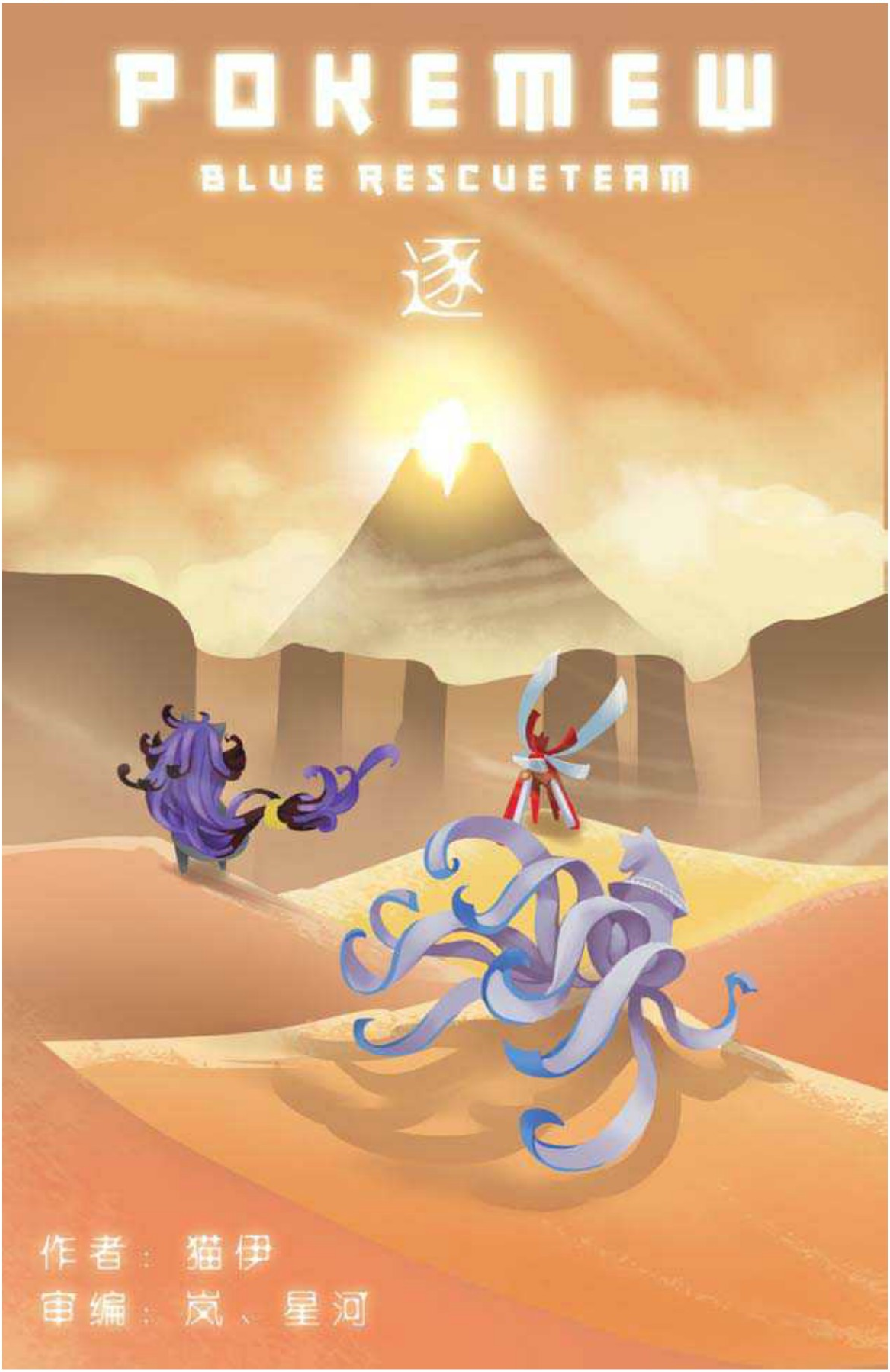

这里是口袋妖怪学园。
广播体操现在开始！
张开双手！
首先是深呼吸！
会喷出毒气的废箱怪校长。
根本没法深呼吸啊！
现在为大家送上口袋妖怪学园暑假的趣事。

广播体操


口袋妖怪学园的暑假。
早上做广播体操。
接下来，双手大幅度旋转。
随时都在流鼻涕的雪熊宝宝。
不要转鼻涕啊！
べちょ
べちょ

盖章


广播体操做完啦。
快给我盖章！
口袋妖怪毛球蝠。
ばちーーん
毛球蝠在纸上留下了心形印记。
ぽん
原来你是印章啊。


POKEMEW
BLUE RESCUETEAM
逐
作者：猫伊
审编：岚、星河

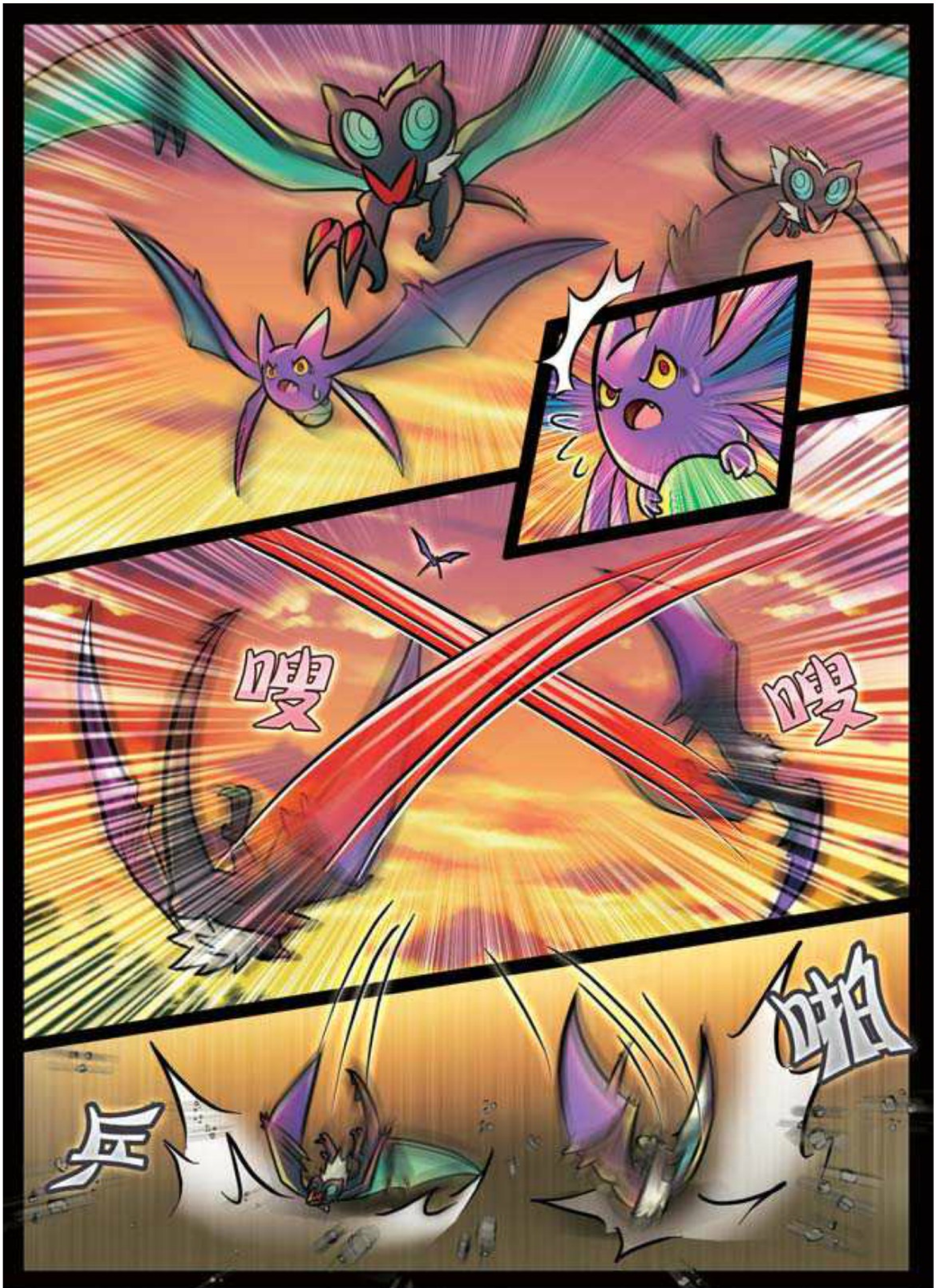


九尾九昭的前情提要：我在星见族领地附近的饲育屋遇到了一只亲眼目睹过异色佐罗亚克的火矢鹰。据他所说，当年那只异色佐罗亚克及同行的铁甲螳螂曾遭到龙兵的无情追击。下面就且听我慢慢复述吧。



Pokemew

可以捕获钢系的磁铁、配了火焰喷射的血翼飞龙，以及速度极快的音波飞龙——龙兵的这次围剿显然有备而来，尽管如此针对，捉拿这两只逆族的难度依然超乎了他们的想象。



说来也巧，漫画里两只佐罗亚克都变成过蝙蝠，当时桀诺假扮的是爱心蝠（相关情节在第57辑）——毕竟蝙蝠比较适合傍晚和夜间行动。另外苏缨宁变成的叉字蝠跟她自己的毛色还真是意外地相似呢。



Pokémon MEGA进化终于正式登场啦（如果不算之前恶搞小剧场里一些Q版乱入的话）！铁甲螳螂作为前几代的热门精灵，进化之后也同样实力非凡。说起来，目前青队成员很遗憾地没有一个被公布MEGA形态，看来只能期待资料篇啦～



九尾九昭的吐槽：“居然有新的进化方式？”“要吃啥才能变？”“变身需要多久？有时间限制吗？”“会不会只是某个不知名的绝招啊？”——拜托别再跟我十万个为什么了，我只是个负责转述的又不是当事人。



大家应该还记得67辑讨伐雷吉基加斯一战中戴着深红围巾的女忍者绛吧，目睹了她的出色表现，巨甲龙不禁联想到与人类一起生活时期的战友中那个雄性的铁甲螳螂。话说，那个队伍里有四个精灵都具备MEGA进化的潜质呢。





火矢鹰的回忆：那大概是我一生中最倒霉的日子吧，不但刚开张的小店变成了一堆废墟，还被警方拘留调查了好几天。说真的，逆族啥的关我们平头百姓什么事？倒是某些穆兰多犬，这几年来三番两次骚扰我要我搬走用来维持生计的饲育屋。



火矢鹰的回忆：有时候也会想，当年我没能收下的那只蛋，后来究竟怎么样了呢？要是当初真在这屋子里孵出来，我会舍得把它交给龙兵吗？孩子总是无辜的，对吧？我也是因为喜欢孩子才坚持干这一行呐……



究竟苏缨宁与星见九玄是如何从相识相恋再到浪迹天涯，已无人能够知晓，这对苦命鸳鸯甚至没能撑到亲眼目睹他们的爱情结晶降临于世，两只狐妖几近传奇的经历就此陨殁在江湖间，惟一留下的，只有继承了父亲能力与母亲模样的子嗣……




紫璧邪的回忆：桀诺与他养母及义兄格莱斯的那张合影，是我和猫景伊凭着大家的口述和记忆共同绘制完成的，因为格莱斯的母亲生前没能留下过任何影像，便永远离开了她的儿子们（相关情节在第40辑）。



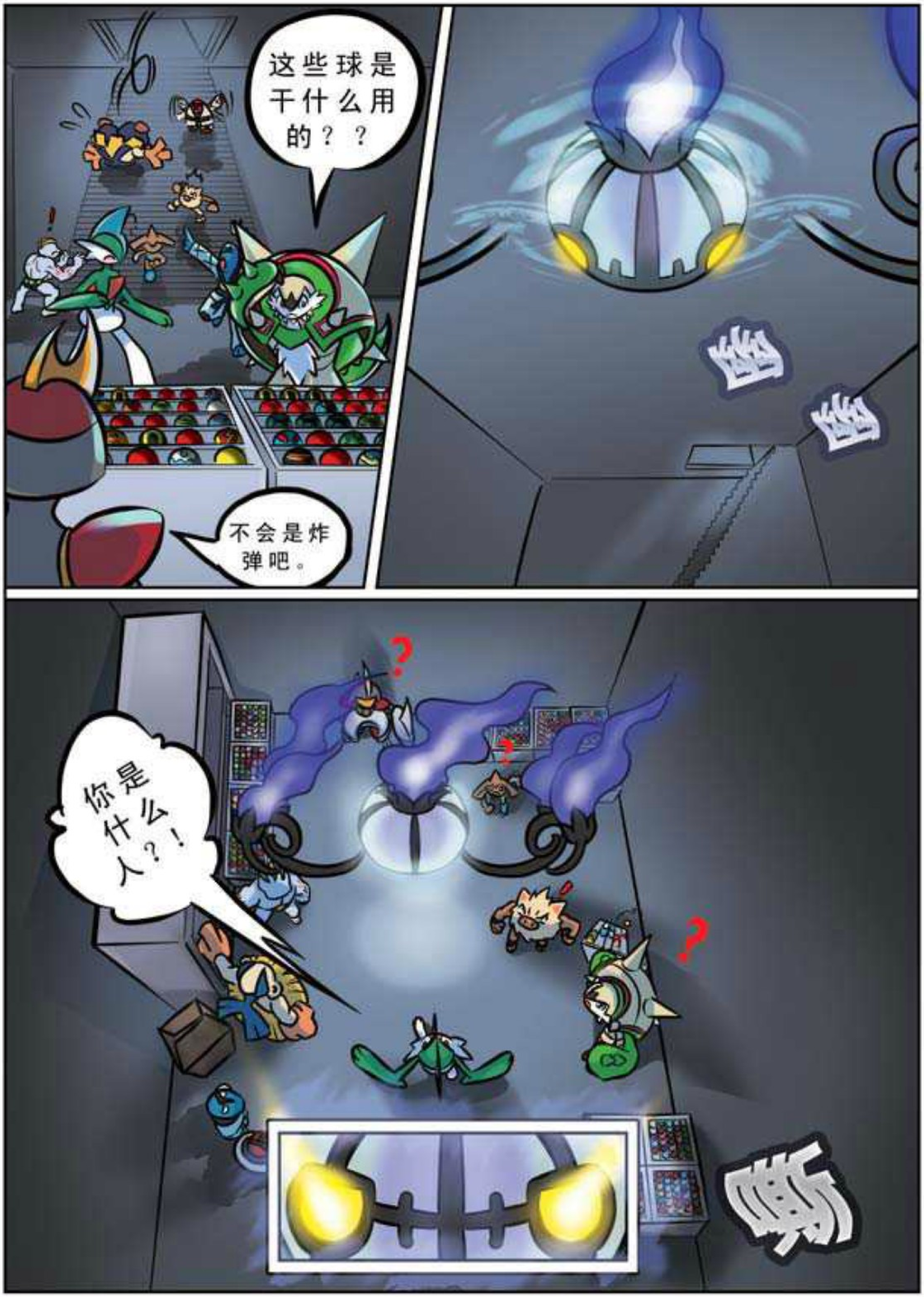

猫景伊的日记：在格莱斯离开桀诺哥后，是寒飒先生成为了大家身边的智者。虽然冷静的寒飒也非常可靠，但有时我还是会在梦中依稀忆起那种黄澄澄的温暖。寒飒他……或许是因为背负了太多的缘故吧？真的很少看见他发自内心地开怀大笑。



佐罗亚克桀诺制造的幻影迷宫致敬的是PSP上的游戏名作《无限回廊》，这种充分利用二维平面特点制造视觉错误的画面表现手法在其他大作中也有所体现，比如《战神3》中某地段（不过这游戏对我来说实在难度太高）。



艾雷特的手刀真是撬的一手好锁。当初只带两个队员的时候他咋胆儿没这么肥？猫景这回倒真是闯大祸了。另外不知大家注意到没有，上一页桀诺使用幻影制造出的建筑中，所有通往地下的“楼梯”都是贴地画的假货……



Pokémew 盂兰在还是油灯鬼的时期便已经相当厉害了，在静默方塔中得到母亲的遗物——“暗之石”从而成功进化后（相关情节在第68辑），这应当还是她头一回大显身手（突然有些怀念她还是一只天然呆软妹萝莉的时期了）。



“下地狱吧。”——鬼棺亡灵雨相柩生前的遗言，再次自盂兰口中道出。沉默寡言的她，于这短短四字中，究竟包含了多少压抑已久的恨意呢？那时还只是一只小小烛灯鬼的她，目睹了整个事件并留下深重的心理阴影。而如今的她，已然化作愤怒的复仇之灵（相关情节在第41辑）。



关于本辑封面：这次致敬的是PSN上的游戏《旅途》。这部斩获IGN2012最佳游戏第一名的作品唯美而充满禅意，丝绦织就的生物更是飘逸到摄人心魄。PS：作者为华人设计师陈星汉，大家可以去搜一下他的更多佳作。



下辑预告：面对强大的吊灯鬼盂兰，拼命抵抗的艾雷特碧棋是如此渺小……黑街和联合救助队的对峙，究竟结果如何呢？敬请期待！

主要角色简介:



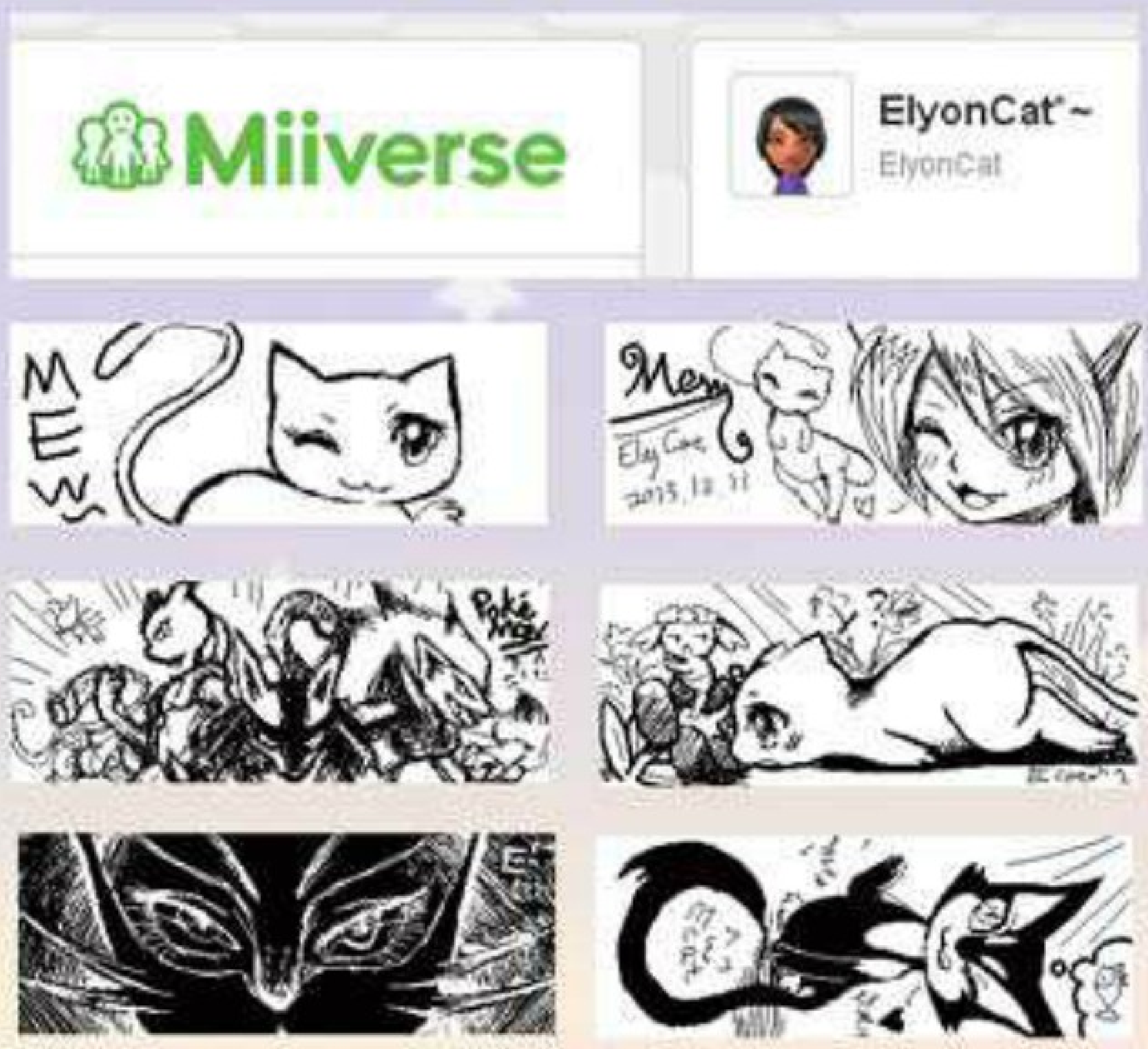
MEGA铁甲螳螂:班吉拉的旧友,相比他的野生同族,拥有再次进化的神秘力量。为了掩护带着自己孩子逃跑的苏缨宁(雌性异色佐罗亚克),毅然孤身应对前来追捕他们的龙兵。



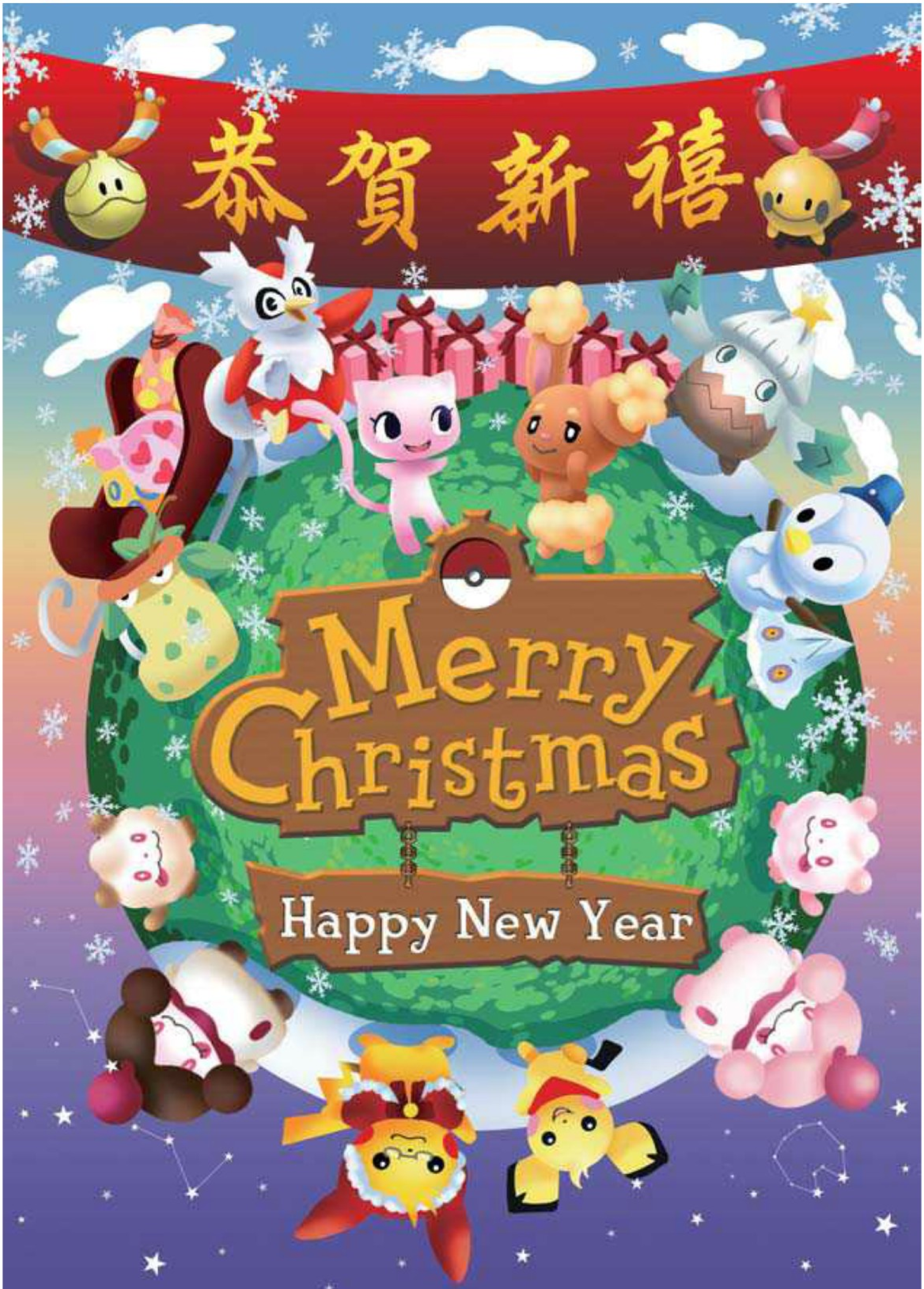
电狼蛛格莱-塔兰图拉:桀诺的义兄,性格沉稳温和,虽身为逆族却对神族没有太多成见,经常扮演让大家冷静下来的角色,尽管现在寒飒接替了他的位置,但他在儿时伙伴心目中的地位依旧无可替代。

MII VERSE口袋向涂鸦:

这大概是3DS更新后我最喜欢的功能了,虽然工具非常简陋,色彩也很单调,但画出来之后还是很有成就感的-w-



百度超梦吧欢迎您的到来!地址:
tieba.baidu.com/超梦
得到更多资讯、参与讨论,尽在百度POKEMEW吧:
tieba.baidu.com/POKEMEW
作者博客:
hi.baidu.com/new/necomew



虽然有些迟到了但还是想说——圣诞&新年快乐！感谢大家一年来的支持和鼓励，就用这张《动物之森》风格的贺图来表达我的心情吧，2014年某猫还会继续努力哒！

神奇宝贝特别篇

四十二卷简介（下）

文/Horuakuti 编/乌冬

前情提要

在水晶的掩护之下，银在圆朱道馆与金相遇。阿尔修斯则一路跟随着银同样来到了圆朱道馆，众人在这里与其展开了激战。金追随着阿尔修斯来到了阿鲁夫遗迹，在这里找到了失踪的渡。渡在拿回自己的精灵之后，自称去寻找解决方法。另一头，银根据小松先生提供的线索，开始了寻找剩下十三块石板的旅途。

本辑概要

通过玛狃拉活跃，银没用多少时间就收集齐了所有的十六块石板。在赶往阿鲁夫遗迹的路上，银意外地发现了身受重伤的水晶。原来水晶之前试图捕获阿尔修斯，可惜失败了并且受到了攻击，银不想见死不救，于是带上她一同前往阿鲁夫遗迹。

四将军一直暗中观察着阿尔修斯在阿鲁夫遗迹用自己的力量形成的领域，这个领域似乎正是通往神都遗迹的入口。银和水晶赶到的时候，这个能量场已经开始慢慢下陷。两人不管三七二十一冲进了能量场，似乎是银口袋中的石板帮了忙，竟然奇迹般地闯了进去。与此同时，四将军也通过分析场强找到了进入的方法。就在众人进入的瞬间，环境发生了巨变，映入三位图鉴持有者眼中的是一片白茫茫的雪景，同时面前还出现了一个遗迹般的建筑，三人进入遗迹后发现阿波罗早已经赶到，并且将阿尔修斯用链条锁住。

在阿波罗的威胁之下，银把自己好不容易收集齐的十六块石板交给他，万事俱备的阿波罗利用石板的力量操控起阿尔修斯。从阿波罗的叙述中得知，原本阿尔修斯与人类和平相处，但突然有一天出现了窥觑阿尔修斯力量的人，他将阿尔修斯切换属性的力量从它的体内剥离出来，也就成了现在的石板，或许就是因为阿尔修斯对人类的失望才令它从那以后陷入了长眠。随后，阿波罗把阿尔修斯放上三舞台，开始命令它为自己创造出帕鲁基亚、迪亚路卡和基拉帝纳。眼看着火箭队即将



拥有史上最强精灵阵容的阿波罗喜大普奔地喊出了坂木的名字，希望自己的老大能够回到他们的身边。

在一旁看到这一切的银意识到这一切都不是他父亲的主意，可拉姆达突然向银展开了攻击，并用大嘴蝠暂时封住了银的视觉和嘴巴。原来拉姆达从查克拉口中得知了银就是坂木儿子的事情，他企图利用银让自己坐上火箭队二把手的位置。银可不会任由拉姆达的摆布，他找了个机会利用绅士鸦将自己带往三舞台中心，拉姆达以为银想自寻短见赶紧让兰斯和雅典娜帮忙阻止。这其实是银的计谋，他在飞过金和水晶头顶的时候把自己的大力鳄交托给金。金明白了银的用意，用御三家对着舞台中心使出了终极绝招。

原以为这能阻止三只神兽的诞生，但是创造一旦开始就无法中断。拉姆达见势不妙企图易容逃走，却被意外出现的坂木老大逮个正着。与坂木一行前来的还有柳伯和渡，他们正是为了阻止三只神兽的创造而来。

剧情评析

《心金·灵银》篇演到这里，所有的演员都已经聚齐。在最终战役打响之前，笔者跟大家一起来缕一缕思路，做一做最后的猜想。

四将军之首的阿波罗对坂木老大的崇拜和敬仰之情可以说已到达痴狂，为了使坂木老大建立的火箭队能够称霸世界，才有了如此这般疯狂的计划。可是他万万没想到坂木居然想要阻止他的计划，面对如今这个坂木，阿波罗又会作何反应呢？笔者以为，阿波罗所崇敬的是曾经那个充满野心的坂木，看着现在这个已然对征服世界失去兴趣的坂木，阿波罗很有可能不会听从这样的坂木的命令。至于坂木为什么想要阻止他属下的这种行为呢？原因很简单，当然是为了他的宝贝儿子银，坂木之前之所以会误入歧途与他的儿子失踪有莫大的关系，如今儿子已经找到，他想缓和与银的关系还来不及，怎么可能会站在银的对立面呢。

渡除了找来了坂木，居然连消失已久的柳伯也找来了。一直以来，大家都认为是雪拉比将柳伯带走了。渡是如何找到他的呢？因为在短短的时间内，渡能同时找到坂木以及柳伯这本身就是一件不可思议的事情。惟一的解释只有可能是坂木去寻找雪拉比，渡也去寻求雪拉比的帮助。众所周知，雪拉比的治愈能力无人能及，坂木身患绝症，他去寻找雪拉比的话也说得通。渡在雪拉比这里遇到了坂木和改过自新的柳伯，从雪拉比那里了解到了过去和未来，于是三人结伴来到了神都遗迹。

金银水晶的御三家同时使出了终极绝招竟然还是没能阻止帕鲁基亚、迪亚路卡和基拉帝纳的诞生。一只阿尔修斯就已经很难应付了，如今又凭空多出来三只，想要击败阿波罗更是难上加难。好在现在多了三名强力帮手，按照以往的经验告诉我们，只要能让阿尔修斯恢复能理智，他所创造出来的那三只自然就会消失或者停止攻击。那如何能让阿尔修斯恢复理智呢？之前水晶试图收服阿尔修斯的时候，有那么一瞬间阿尔修斯对水晶敞开了心扉。现在阿尔修斯已经被阿波罗控制，无法再用这样的办法。渡曾经对金说过，金和他的波克比无法心意相通。假如能够让阿尔修斯看到金和波克比心灵相通的那一刻，说不准就能恢复理智，停止这场毫无意义的战斗。

最终结局究竟会是如何呢？到底会是大团圆完美收场呢，又或是以某些人的逝去收尾呢……请大家继续关注下辑简介。

口袋妖怪卡片游戏

文/新房客
编/马修

——暗黑篇2

大家好，上辑栏目中的那些黑化口袋妖怪是不是给大家带来了无限的回忆呢？转眼快过年了，这一年一年的过的也真是快。时间越长越让人想要怀旧，这辑的栏目中，我们继续介绍2004年发售的EX系列《火箭队的逆袭》（EX Team Rocket Returns）中的卡片。

黑阿柏怪、黑双弹瓦斯

作为TV版中二人一猫组的两只精灵，我们来看看阿柏怪与双弹瓦斯。黑阿柏怪是恶+草系的口袋妖怪，有90的HP。第一个技能是Swallow Up（吞下），基本伤害为10+，在计算伤害之前查看一下黑阿柏怪与被攻击口袋妖怪的HP，如果对手的HP比阿柏怪少，本次攻击则额外追加30点伤害；第二个技能为需要两发无色能量发动的Extra Poison（附加之毒），基本伤害为30，如果对手是EX口袋妖怪，那么对手同时进入睡眠与烧伤状态。

黑双弹瓦斯也是恶+草系的口袋妖怪，它有个特殊体质Methane Leak（沼气遗漏），只要黑双弹瓦斯是前场的口袋妖怪，那么每回合就给中毒状态的口袋妖怪额外追加一个伤害指示物。技能方面第一个是Smog（毒烟），使用后对手进入中毒状态；第二个技能是Darkness Charge（黑暗充电），基本伤害为50，使用后黑双弹瓦斯自身受到20点伤害。

黑凶蜘蛛

黑凶蜘蛛有70的HP。属性方面跟阿柏怪它们一样是草+恶。它的第一个技能是Super Poison Breath（超级毒之息），使用以后对手进入中毒状态；第二个技能为Breaking Impact（破碎冲击），选择对







手任意一只口袋妖怪，最终伤害为20×该口袋妖怪的交换消耗数量。其实这个时期的套牌很注重双打的配合，所以整体的能力都不是很高，但技能方面却搭配得非常好，可以看得出老任是下了很大心思的。

黑哥达鸭、黑暴鲤龙

恶+水的黑哥达鸭！哥达鸭一直以来都是笔者最喜欢的口袋妖怪，这只黑哥达鸭太帅啦！笔者也曾经把它写入自己的同人小说中，真是美好的回忆。黑哥达鸭有70的HP，第一个技能是Darkness Shield（黑暗之盾），基本伤害为20，投币，如果是正面的话下回合我方前场的所有口袋妖怪都将避免掉来自对手的所有伤害；第二个技能是Cold Crush（冰冷破碎），基本伤害为40，我方可以选择从黑哥达鸭身上丢弃一张能量卡，这样对手也要丢弃一张。





黑暴鲤龙和黑哥达鸭一样也是恶+水，有80的HP。特殊体质为Dark Scale（黑暗之鳞），如果黑暴鲤龙是我方前场的口袋妖怪并被击败了，那么对手要受到30点伤害。技能方面有Sharp Fang（利齿），基本伤害为30；还有Dark Streak（黑暗速移），基本伤害为40，投币，如果是正面，对手进入麻痹状态。在新作里面，水+恶的属性终于实现了，也算是圆了小时候一个梦想吧。

黑熔岩蜗牛、黑三合一磁怪

黑熔岩蜗牛有80的HP，火+恶属性。第一个技能是Energy Press（能量按压），基本伤害为10+，计算我方前场所有口袋妖怪身上的能量卡数量，每有一张本次攻击就追加10点伤害；第二个技能是Linear Attack（直线攻击），选择对手任意一只口袋妖怪并给其40点伤害。

黑三合一磁怪有70的HP，电+恶。第





一个技能为Magnetic Lines（磁力线），基本伤害为20，如果对手有两只或以上的口袋妖怪在场内，将其中一只的基本能量卡移动给另外一只；第二个技能是Poison Pulse（毒之波动），基本伤害为40，对手进入中毒状态。

蛹甲兽、巨甲龙

黑蛹甲兽有两个版本，第一个版本有70的HP。第一个技能是Explosive Evolution



（爆炸进化），投币，如果是正面，本次攻击给对手所有口袋妖怪各造成10点伤害。然后从套牌中寻找一张进化卡放在黑蛹甲兽，这算是将黑蛹甲兽进化了；第二个技能是Double tackle（双重撞击），给对手前场的口袋妖怪各20点伤害。

第二个版本的黑蛹甲兽有80 HP。第一个技能是Dark Streak（黑暗速移），基本伤害为20，投币，如果是正面对手进入麻痹状态；第二个技能是Rock Tumble（岩石翻涌），基本伤害为40，本次攻击不受抵抗力的影响。

第一个版本的黑巨甲龙有120的HP。





第一个技能为Grind（磨碎），基本伤害为10×黑巨甲龙身上的能量卡数量；第二个技能为Spinning tail（旋转之尾），给予对手所有口袋妖怪各20点伤害；第三个技能是Bite Off（咬下），基本伤害为70+，如果对手是EX口袋妖怪，本次攻击便追加50点伤害。

第二个版本的黑巨甲龙有120的HP。特殊体质为Sand Damage（沙子伤害），只要黑巨甲龙是我方前场的口袋妖怪，那么每回合就给对手后场的基本口袋妖怪各带来10点伤害。技能方面只有一个Second Strike（第二次进攻），基本伤害为50+，如果对手身上有至少两个伤害指示物，本次攻击追加20点伤害。

火箭队的喵喵





这只喵喵是有主人（组织）的，所以全称叫火箭队的喵喵，它不能进化普通的猫老大，只能进化成火箭队的猫老大。类似这种口袋妖怪还有XX道馆首领的XX等。火箭队的喵喵有60的HP，第一个技能是Snatch and Run（抢了就跑），从我方套牌中寻找一张工具卡或火箭队的秘密机器卡放入手牌中，之后我方可以将火

箭队的喵喵与后场的一只口袋妖怪交换；第二个技能是Miraculous Comback（奇迹回归），基本伤害为10×，计算场内全部口袋妖怪的数量并投该数量的硬币，计算正面次数，最终伤害为10×正面次数，不过反面次数的伤害都要计算到自己身上。

火箭队的忍兽

火箭队的忍兽有70的HP。第一个技能为Dark Aid（黑暗协助），从我方废牌区内寻找口袋妖怪工具卡与火箭队的秘密机器卡，我方可以给对手看一张工具卡或机器卡并放入手牌里，或选三张工具卡或机器卡并放回套牌中；第二个技能是Amnesia（超级健忘），基本伤害为10，选择对手的一个攻击招式，对手下回合不能使用哪个招式进行攻击。



火箭队的艾比郎EX

火箭队的艾比郎EX有100的HP。特殊体质为Strickes Back（回击），如果火箭队的艾比郎EX是我方前场的口袋妖怪并被攻击了，那么就给攻击它的对手附上两个伤害指示物。技能方面有Mach Punch（机械拳），基本伤害为10，并给予对手后场所有口袋妖怪各10点伤害；第二个技能是Magnum Punch（大酒瓶拳），基本伤害为60。



火箭队的狃拉EX

火箭队的狃拉EX有90的HP（那个年代狃拉还不能进化）。第一个技能是Drag Off（拉下），基本伤害为10，在攻击之前我方可以让对手将后场与前场的一只口袋妖怪交换，那么新换上来的口袋妖怪将受到10点伤害；第二个技能是Dark Ring（恶之圈），基本伤害为30+，每次攻击的最终伤害为30+我方场内恶系口袋妖怪的数量，每有一只便多打10点伤害。



火箭队的卡比兽EX

火箭队的卡比兽EX有100的HP。特殊体质为Dark Healer（黑暗恢复者），只要火箭队的卡比兽EX有恶系能量卡携带着，那每回合间就回复10点伤害。第一个技能是Poison Claws（毒爪），基本伤害是20，投币，如果是正面对手进入中毒状态；第二个技能为Collapse（崩溃），基本伤害为60，火箭队的卡比兽EX进入睡眠状态。

火箭队的飞天螳螂EX

火箭队的飞天螳螂EX有80的HP。特殊体质为Dual Armor（双重盔甲），如果火箭队的飞天螳螂EX身上携带着草系能量卡，那么它的属性就是草+恶。第一个技能是Bounce（弹跳），基本伤害为10，攻击之后我方可以将火箭队的飞天螳螂EX跟后场的口袋妖怪交换；第二个技能为Slashing Strike（切割攻击），基本伤害为40，火箭队的飞天螳螂EX下回合不能使用这个技能。





火箭队的铁甲螳螂EX



火箭队的铁甲螳螂EX有120的HP。特殊体质同样是Dual Armor（双重盔甲）——身上携带着钢系能量卡，那么它的属性就是恶+钢。技能方面只有一个Rotating Claws（交替之爪），基本伤害为50，我方可以从火箭队的铁甲螳螂身上丢弃一张能量卡，并从废牌区内寻找另外一张给它携带上。

火箭队的急冻鸟、火焰鸟、

火箭队的急冻鸟EX有100的HP。特殊体质为Darkness Veil（黑暗面纱），只要火箭队的急冻鸟EX身上有恶系能量卡，那么所有来自对手的攻击，除攻击伤害外都将被无视。技能方面有Freeze Solid（冰冻），基本伤害为10，攻击后从废牌区内寻找一张水能量卡给火箭队的急冻鸟EX携带上；另外它还习得了Ice Wing（冰之翼），基本伤害为50。

火箭队的火焰鸟EX有100的HP。特殊体质为Dark Lift（黑暗提升），如果火箭队的火焰鸟EX身上携带着恶系能量卡，那么它的交换消耗就是0。第一个技能Fire Dance（火之舞）的基本伤害为30，使用后从废牌区内寻找一张火系能量卡给我方任意一只口袋妖怪携带上；第二个技能是Combustion（烧毁），基本伤害为50。

闪电鸟EX火箭队的闪电鸟EX有100的HP。特殊体质为Darkness Guard（黑暗守护），只要火箭队的火焰鸟EX携带着恶系能量卡，那么所有来自对它的攻击都将减少10。第一个技能是Plasma（等离子），基本伤害为10，从废牌区内寻找一张电能量卡并给火箭队的闪电鸟EX携带上；第二个技能是Raging Thunder（愤怒之雷），基本伤害为60，并给予我方一只口袋妖怪30点伤害。

火箭队的炎帝、水君、雷皇EX

火箭队的炎帝EX有100的HP。特殊体质为Dark Condition（黑暗状态），只要火箭队的炎帝EX身上携带着恶系能量卡，













它就没有弱点。第一个技能为Energy Link（能量链接），基本伤害为10，从废牌区内寻找一张能量卡并给火箭队的炎帝EX携带上；第二个技能是Volcanic Ash（火山灰），从火箭队的炎帝EX身上丢弃两张能量卡，选对手任意一只口袋妖怪并给其60点伤害。

火箭队的水君EX有100的HP。特殊体质为Dark and Clear（黑暗洁净），只要火箭队的水君EX身上携带着恶系能量卡，它就不会进入异常状态。水君的技能有Icy Wind（冰风），基本伤害为10，对手进入睡眠状态；第二个技能是Hyper Splash（亢奋溅跃），基本伤害为50+，如果对手是两次进化的口袋妖怪，本次攻击追加40点伤害。

比较新奇的是火箭队的雷皇EX并没有收录在这个系列的套牌内，而是收录在了之后的套牌《迪奥希斯》里，火箭队的猫老大EX也是一样。简单地看下火箭队的雷皇EX吧：火箭队的雷皇有100的HP。口袋能力为Lightning Burst（电光爆破），当我方从手牌中给火箭队的雷皇EX蓄恶系能量卡时，我方可以让对手选择后场的一只口袋妖怪与其前场的交换。技能方面只有一个Thunderous Blow（雷神吐息），基本伤害为40+，雷皇身上每有一张电能量卡，本次攻击便追加10点伤害。

火箭队的超梦EX

火箭队的超梦EX有100的HP。第一个技能为Darkness Switch（黑暗交换），从火箭队的超梦EX身上丢弃一张能量卡，之后将其身上所有的伤害指示物跟对手的口袋妖怪交换；第二个技能是Hypnoblast（催眠爆破），基本伤害为40，投币，如果是正面，对手进入睡眠状态。第三个技能是Psyburn（超能燃烧），基本伤害为70。



介绍到这里，火箭队的全部黑化口袋妖怪就全部介绍完了，笔者真期待有一天这些口袋妖怪也可以出现在正统游戏里，那就有意思多了。不过估计也只是一个幻想而已吧！最后祝大家新年快乐，同时在新的一年里事事顺利，下辑再见。

口袋妖怪详尽分析
——初代御三家的新面貌

文／月神兔兔 编／乌冬

这辑还是继续来分析一下御三家，但不是新御三家，而是大家再熟悉不过的初代御三家。通过这三只大家最熟悉的精灵来初步探讨一下旧精灵在新作中的变化，以及全新要素MEGA进化的运用。

由于是旧作精灵的分析，文中将会涉及到一些旧作中能学会但新版本中尚未能得到的技能，因为这些技能迟早都是能得到的，所以也列入讨论范围，但在本文中尽量只挑其中最有用的几招来分析，并且会特别加以说明。

本文以《口袋妖怪 X·Y》为舞台，在普通精灵范围内进行分析。文中将忽略精灵入手、选种和育成过程中的一切困难，默认精灵能达到玩家所需要的最理想状态。本栏目偏重于探讨精灵的特点，因此诸如替身、影分身、保护、隐石沙砾等非常厉害但又很大众化的技能未必每只精灵都会提到，如果大家觉得需要可在推荐配招的基础上自行调整。本栏目兼顾各种对战规则，由于规则不同会造成对战格局完全不同，因此在某些特定规则下文中的部分内容可能会不适用。

妙蛙花
(フシギバナ/Venusaur)

编号：3 分类：种子口袋妖怪 身高：2.0m 重：100.0kg

MEGA进化身高：2.4m MEGA进化体重：155.5kg

雨后的次日背上的花朵会散发更浓烈的香味，精灵们会被花香吸引聚集到它身旁。



进化流程

NO.1妙蛙种子（フシギダネ/Bulbasaur）
↓LV16
NO.2妙蛙草（フシギソウ/Ivysaur）
↓LV32
NO.3妙蛙花（フシギバナ/Venusaur）

能力方面

种族值					
HP	80	物攻	82	物防	83
特攻	100	特防	100	速度	80
LV50能力极限值					
HP	187	物攻	147	物防	148
特攻	167	特防	167	速度	145
LV100能力极限值					
HP	364	物攻	289	物防	291
特攻	328	特防	328	速度	284

MEGA进化能力值

种族值					
HP	80	物攻	100	物防	123
特攻	122	特防	120	速度	80
LV50能力极限值					
HP	187	物攻	167	物防	192
特攻	191	特防	189	速度	145
LV100能力极限值					
HP	364	物攻	328	物防	379
特攻	377	特防	372	速度	284

属性为草+毒，受到的攻击效果如下

效果2倍：飞行、火、超能、冰
效果一般：普通、毒、地面、岩石、虫、鬼、钢、龙、恶
效果减半：格斗、水、电、仙
效果1/4：草

MEGA进化后属性为草+毒，特性为厚脂肪，受到的攻击效果如下

效果2倍：飞行、超能
效果一般：普通、毒、地面、岩石、虫、鬼、钢、火、冰、龙、恶
效果减半：格斗、水、电、仙
效果1/4：草

特性

新绿（しんりょく/Overgrow）：自身体力在1/3以下时使草系技能的威力提升50%。

梦特性

叶绿素（ようりょくそ/Chlorophyll）：晴天下速度翻倍。

MEGA进化特性

厚脂肪（あついしぼう/ThickFat）：受到火系、冰系的伤害减半。

升级技能一览

1: 撞击（たいあたり/Tackle）
3: 叫声（なきごえ/Growl）
7: 寄生种子（やどりぎのタネ/Leech Seed）
9: 蔓藤鞭（つるのムチ/Vine Whip）
13: 毒粉（どくのこな/Poisonpowder）
13: 催眠粉（ねむりごな/Sleep Powder）
15: 突进（とっしん/Take Down）
20: 飞叶快刀（はっぱカッター/Razor Leaf）
23: 香甜气息（あまいかおり/Sweet Scent）
28: 生长（せいちょう/Growth）
31: 舍身一击（すてみタックル/Double-Edge）
32: 花瓣之舞（はなびらのまい/Petal Dance）
39: 烦恼种子（なやみのタネ/Worry Seed）
45: 光合作用（こうごうせい/Synthesis）
50: 花雪（はなふぶき/Petal Blizzard）
53: 太阳光线（ソーラービーム/Solarbeam）

可以习得的技能机器

5	6	9	10	11	15
16	17	20	21	22	26
27	32	36	42	44	45
48	49	53	68	70	75
78	86	87	88	90	94
96	100	H1	H4		

已知遗传技能一览

火箭头突（ロケットずつき/Skull Bash）
NO.7杰尼龟→NO.1妙蛙种子
撒娇（あまえる/Charm）
NO.546小叶棉→NO.1妙蛙种子
花瓣之舞（はなびらのまい/Petal Dance）
NO.3妙蛙花→NO.1妙蛙种子
魔叶斩（マジカルリーフ/Magical Leaf）
NO.182美丽花→NO.1妙蛙种子
草笛（くさぶえ/Grasswhistle）
NO.459雪松人→NO.1妙蛙种子
诅咒（のろい/Curse）
NO.79呆呆兽→NO.1妙蛙种子
扎根（ねをはる/Ingrain）
NO.459雪松人→NO.1妙蛙种子

自然力量（しぜんのちから/Nature Power）
NO.270荷叶蛙→NO.1妙蛙种子
超级健忘（ドわすれ/Amnesia）
NO.79呆呆兽→NO.1妙蛙种子
绿叶风暴（リーフストーム/Leaf Storm）
NO.182美丽花→NO.1妙蛙种子
猛力鞭挞（パワーウィップ/Power Whip）
NO.108大舌头→NO.1妙蛙种子
淤泥攻击（ヘドロこうげき/Sludge）
NO.88臭泥→NO.422水蛞蝓→NO.258水跃鱼→NO.1妙蛙种子
忍耐（こらえる/Endure）
NO.410盾甲龙→NO.1妙蛙种子
亿万吸取（ギガドレイン/Giga Drain）
NO.43走路草→NO.1妙蛙种子
草之领域（グラスフィールド/Grassy Terrain）
NO.43走路草→NO.1妙蛙种子

定点教学一览

草之誓言（くさのちかい/Grass Pledge）
硬化植物（ハードプラント/Frenzy Plant）

通过其他途径习得的技能

种子爆弹（タネばくだん/Seed Bomb）
进化前，妙蛙种子Lv.37

目前还无法习得的前作技能

刀背打（みねうち/False Swipe）
收集口袋妖怪网页活动配信
气象球（ウェザーボール/Weather Ball）
收集口袋妖怪网页活动配信
勒住（しめつける/Bind）
《黑2・白2》定点教学
鼾声（いびき/Snore）
《黑2・白2》定点教学
逆鳞（げきりん/Outrage）
《黑2・白2》定点教学
梦话（ねごと/Sleep Talk）
《黑2・白2》定点教学
打落（はたきおとす/Knock Off）
《黑2・白2》定点教学
挡路（とおせんぼう/Block）
《黑2・白2》定点教学
连续切（れんぞくぎり/FuryCutter）
《心金・灵银》定点教学
泼泥（どろかけ/Mud-slap）
《心金・灵银》定点教学
变圆（まるくなる/DefenseCurl）
《绿宝石》定点教学
模仿（ものまね/Mimic）
《绿宝石》定点教学
压制（のしかかり/BodySlam）
《绿宝石》定点教学
头突（ずつき/Headbutt）
《心金・灵银》定点教学
吐丝（いとをはく/StringShot）
《心金・灵银》定点教学
种子机枪（タネマシンガン/Bullet Seed）
《心金・灵银》技能机器09
秘密力量（ひみつのちから/Secret Power）
《心金・灵银》技能机器43
诱惑（ゆうわく/Captivate）
《心金・灵银》技能机器78
自然恩惠（しぜんのめぐみ/Natural Gift）
《心金・灵银》技能机器83



生蛋分组为怪兽+植物。公母比例：雄87.5%/雌12.5%。蛋孵化需要步数：5120

点评

妙蛙花拥有优秀的耐久、强大的属性、丰富的消耗技能和不差的进攻能力，是一只各方面能力全面的精灵，对水系、草系等部分属性的精灵具有完全压制的作用，在过去的对战场上一直都受到玩家们的青睐。而在今作中，这只原本就很强大的精灵又有所加强了。首先因为新增了仙系，使被它完全克制的属性又多了一个，克制面和抵抗面都有所加强。其次就是MEGA进化形态不仅使它的两防和两攻都大幅增强，而且还把它的特性变成了厚脂肪，使火系和冰系技能都不再克制它，大幅增强了它的防守稳定性。MEGA进化形态5抗性2弱点，而且两个弱点飞行和超能都不算是特别常用的属性，配上强大的种族值，使它在联防战中能发挥非常强大的功效。当然，MEGA进化也存在消耗道具栏和使它丧失原有特性的缺点，而且毕竟每场对战都只能让一只精灵MEGA进化，选择这样一只非强攻精灵是否划算，还有待时间来检验。不过就目前情况来看，MEGA妙蛙花的人气的确是排在比较靠前的。

推荐用法

单打

联防重视消耗型

亿万吸取/淤泥爆弹/寄生种子/剧毒/保护/光之壁/催眠粉/光合作用

妙蛙花最常用的打法，配招以消耗和骚扰类技能为主，寄生种子和剧毒配合催眠粉和保护都是不错的组合。新版本中的变化首先在于毒系精灵使用剧毒变为必中，使剧毒的实用度略微增强。其次是催眠粉将和寄生种子一样都对草系精灵无效，但由于它本来就克制草系精灵，所以也算不上什么劣势，而且它自己也是草系精灵，同样也不再怕催眠粉，在对抗草系精灵时反而将更加有利（但是遇到梦特性重铠鼠时将无招可用）。

以上打法即使不进行MEGA进化也完全可用，道具可装黑泥来增强防守，配合催眠粉或保护的效果，顺便还能在被对方盗走或换走时给对方带来伤害。如果进行MEGA进化，那么将以牺牲道具栏为代价给它带来更强的消耗能力，即使遇到火系和冰系精灵也完全能够强行对抗。草系技能以亿万吸取主攻，MEGA进化后增强了两防和两攻，在提高亿万吸取的吸血量的同时加强了它的抗打能力，而未被增强的最大血量其实对亿万吸取的吸血效果毫无影响。MEGA进化石不会因任何原因而在对战中失去，因此同样也能防对方的偷窃和交换道具，效果未必会比黑泥差，因为当先读对方使用交换专爱系道具时将它联防上场，就能使对方技能失效，并且因专爱效果而无法换招，形成无招可用的状态。这是每个装MEGA进化石的精灵所共有的特点，而对以消耗骚扰见长的妙蛙花来说，不会被交换到专爱系道具的特点显得尤为重要。

特性方面，如果进行MEGA进化，那么新绿基本是没用的，但是梦特性叶绿素却有可能被用到。首先要说明的是，回合开始后当回合所做的一切动作都不会影响当回合的出手顺序，MEGA进化也是一样。也就是说即使MEGA进化后速度有所变化，其效果也必须在第二回合才会体现。这个设定对妙蛙花来说是有利



攻，可在两招本系主攻技能的基础上再多装一招觉醒力量专门针对一些有四倍弱点的精灵（建议觉醒火）。亿万吸取作为草系主攻技能攻防一体自然是非常高效，但威力距离秒敌还差那么一口气，重视进攻的配招可换成能量球扩大秒敌范围。如果能秒掉亿万吸取秒不掉的精灵，让对方少行动一回合，其实也是有利于防守的。今作能量球的威力增加到90，实用度明显增强。

剩下的技能格应优先考虑妙蛙花最高效的骚扰技能寄生种子和催眠粉，或者用光合作用回血增强持久作战能力也可以。如果在晴天下MEGA进化，除首回合能享受速度翻倍以外，接下来还能用光合作用来享受剩余的晴天回合数。

还有草之领域这招新技能，效果是5回合内使与地面接触的精灵每回合回复最大体力的1/16，且草系技能威力提升50%。由于这个场地技能对双方都有效，所以回血的效果几乎可以忽略不计，那么换言之这也无非就是一个让单一属性威力提升一阶并且限时5回合的强化技能而已，似乎并没什么用。不过这个技能还有个隐藏效果，是让地震等振动类的地面系技能威力减半，妙蛙花毕竟不能抵抗地面，如果能在防住地面系的基础上提升自己的草系技能威力，那还是很赚的。比如在面对暴鲤龙时，原本暴鲤龙能在龙舞后用地震对它强攻，但只要它在对方龙舞时用了草之领域，那么情况就会立刻逆转，不仅对方的地

无害的，如果它在晴天下MEGA进化，那么首回合它将享有叶绿素带来的速度翻倍效果而取得先手，可进行一次高速骚扰，或以MEGA进化后提升的两攻直接进攻，并且还能以MEGA进化后提升的耐久以及厚脂肪带了的抗性进行防御。虽然仅仅只是第一回合，但多少也算是个小小的优势。选择叶绿素特性在遇到对方的晴天队时便能利用这个特点发挥优势，有时也能根据具体情况而选择不进化，比如在草系精灵面前利用叶绿素快过对方，遇到火系精灵则赶紧MEGA进化用厚脂肪来对抗。不过要注意MEGA进化是不可逆的，一旦进化就变不回来了。此外也可以自己主动利用，与九尾做一个简单的晴天配合，先让九尾自己上去利用晴天作战，等九尾退场后便能派它上去利用晴天的最后几回合小赚一笔。

联防重视进攻型

能量球/淤泥爆弹/觉醒力量/寄生种子/催眠粉/光合作用/草之领域

同样是联防打法但配招上重视进

震将失去威力，而且妙蛙花反而能用草系技能强攻把对方拿下。

叶绿素一刀流型

绿叶风暴/硬化植物/太阳光线+淤泥爆弹+觉醒火+光合作用

上文已经说过，妙蛙花可在MEGA进化的首回合在晴天下利用叶绿素特性提速，并利用进化后提升的特攻直接高速强攻一回合。这个特点看上去很诱人，但其实只要首回合无法秒敌，一回合的速度优势根本就等于没有。为此，我们可以给妙蛙花装一些大威力的技能，比如绿叶风暴，甚至硬化植物也可以考虑，最不济的至少也该有招太阳光线，争取能通过首回合秒敌来体现先手优势。MEGA进化以后再利用增强的耐久来参与联防。

生长强攻型

生长+花瓣之舞/太阳光线/能量球+淤泥爆弹+地震/觉醒火/气象球

另一种利用晴天的方法是使用生长，在晴天下使两攻各提升两阶，随后用特攻技能高速强攻。这种打法并不一定需要MEGA进化，可装一些提升威力的道具扩大秒敌范围。如果使用MEGA进化，应根据情况选择进化时机，通常面对速度较快的对手时可先不进化，用叶绿素带来的速度优势进行快攻，直到晴天的最后一回合再通过进化来增强守备力。但如果遇到速度本来就低于妙蛙花的高攻高耐精灵的话，便可直接进化，用提升后的特攻强攻，即使无法秒敌也能用进化后的耐久抵御对方的攻击。

技能方面除了两招本系主攻技能外，最后一招可用觉醒火或地震来补充打击面。地震虽然是物攻技能，但毕竟也享受生长提升两攻的恩惠，而且在克制钢系的同时顺便还能克制草和毒都打不动的毒系，威力也比享受晴天加成的觉醒火更高，因此效果不会比觉醒火差。还有一招气象球同样也能利用晴天效果变成火系技能，威力比觉醒火大得多。不过这招是上代的活动配信技能，目前还无法得到，且不能与叶绿素特性共存。等将来有条件了，可作为以MEGA进化为前提的配招来使用。

轮转

常规拉锯战型

亿万吸取+淤泥爆弹+光合作用+光之壁/草之领域

轮转适合防守，只要筑起铜墙铁壁，即使对方用强攻型的MEGA进化精灵也难以突破，最终恐怕还是消耗能力较强的一方更有优势，因此轮转中选择妙蛙花来担任MEGA进化任务的场合应该也会更多。

超级妙蛙花5抗性2弱点，很容易组建起高效的三角联防。配招是很经典的四招组合，两招本系主攻击+回血技光合作用+防御技光之壁，与拥有反射盾的队友配合就能形成强大的防守，将自己立于不败之地后再利用不差的进攻能力和方便的回血技能，慢慢将对方耗尽。如果配出的三角联防并不能很有效地抵御地面系攻击，那么防守技能也可换作草之领域来防御对方的地震，顺便提高自己草系技能的威力。

超级健忘型

超级健忘+光合作用+亿万吸取/淤泥爆弹/扎根

努力值偏向物防，甚至可以加到极限，再用超级健忘提升特防，形成铜墙铁壁。随后用光合作用回血，把自己立

于不败之地，再用两招本系技能慢慢与对方耗。担心被吹飞吼叫等技能赶下场的话，可减少一招攻击技能换成扎根。

扎根诅咒型

扎根+诅咒+光合作用+猛力鞭挞

比超级健忘更有决定力的是扎根诅咒打法，通过诅咒+扎根让对方对自己无计可施，随后争取诅咒满6次，再用提升六阶后的物攻强攻。MEGA进化后耐久大幅提升，弱点减少，比原本更稳定。扎根能防吹飞吼叫龙尾巴投，但仍有净化之雾、黑雾以及能力反转能破坏它的强化效果。

多元对战

湿原型

草之誓言+淤泥爆弹+草绳/觉醒力量/催眠粉/花雪

超级妙蛙花综合能力强，速度处于中等水平，很适合发动合体技湿原。既能保证合体技的威力，又有较高的稳定性，湿原释放成功后也有很强的速攻秒敌能力。可配合速度最快的水系御三家上忍蛙在首回合就把它拖快。也能配合其他速度不快的水系御三家，成功释放湿原后一起享受提速效果。作为目前惟一能够MEGA进化的草系御三家，它的特攻理所当然是草系御三家中的第一，草系负责合体技后攻的情况下自然是绝佳人选。不过它的特攻并不如超级水箭龟，且速度也正好比水箭龟略快那么一点点，因此也可让超级水箭龟负责后攻，让它用一般的形态来配合。

技能方面草之誓言单独使用也是效果稳定威力不低的主攻技，因此如果还需要装一招更大威力的草系技能，建议用草绳专门克制重量级精灵，偶尔遇到需要用草系技能来对付的轻量级精灵时，交给草之誓言就足够了。还有一招全场攻击的雪花，是草系的物攻技能，可用于后续配合食草特性队友（尤其是玛利露利）在湿原场地下高速强攻，帮队友提升火力。

火海型

草之誓言+淤泥爆弹+草绳/觉醒力量/保护/催眠粉

火海打法虽然有着很强的持续杀伤力，但如果没有速度优势，还是很难与对方对抗。最容易想到的组合是配合超级喷火龙Y的干旱特性，喷火龙能直接用火之誓言与它一起释放合体技，干旱特性释放晴天则能让它的速度得到提升，随后先手发动合体技火海把喷火龙拖快。而火海又能享受晴天威力加成，在超级喷火龙Y强大的特攻火力支持下足以秒敌。但这一配合有个问题就是喷火龙MEGA进化的当回合，妙蛙花是没有办法立刻享受到速度提升效果的，因此只能作为后续配合上场，或使用保护撑过首回合。成功释放火海后在速度占优的情况下可先手用催眠粉骚扰对方，拖延作战进程，以配合火海造成的持续伤害。

三重战斗时可配合九尾使妙蛙花在首回合直接享有速度提升效果，并再配一只火系御三家与它一起发动合体技。这样的话是不是配合喷火龙倒是无所谓了，也可配合火鸡斗士，首回合让妙蛙花先手发动合体技并进行MEGA进化，次回合再让加速后的火鸡斗士用合体技反过来再把MEGA进化的它拖快。

重力草笛型

草笛+猛力鞭挞+地震+绿叶风暴

晴天下让同为叶绿素特性的椰蛋树用重力场配合它用草笛催眠的打法。重



力下草笛的命中率达到91%，如果再配上广角镜头就更保险了。可让它在晴天下先手不停催眠，使对方无法出招。新版本的催眠在上一代被弱化的基础上进一步被弱化了，不但换人后催眠回合数不再重置，而且最热门的催眠技能蘑菇孢子和催眠粉都被草系免疫，甚至还有防尘特性和道具防尘护具也能免疫这两招催眠技能，在这种对战环境下，未来的对战中很可能将不再需要催眠条款。如果这样的话反倒是给草笛钻了空子，因为这招并不会被草系、防尘特性以及防尘护具免疫，而且作为声音类技能还可以穿替身，所以非但没有减弱反而是被加强了。合理用好这招与重力的搭配，也许将会在今后的对战中起到意想不到的效果。

剩下的技能格可装一些同样能利用重力效果的技能。由于此类技能主要是猛力鞭挞和地震两招，都是物攻技能，因此建议使用物攻型。最后再备一招绿叶风暴针对物防高特防低的精灵。

常规叶绿素速攻型

太阳光线+淤泥爆弹+觉醒火+亿万吸取/催眠粉/草之领域

常规的叶绿素速攻打法，不用合体技能，不MEGA进化，只配合晴天队速攻。由于是旧作中就经常被用到的打法，所以就不细说了。今作淤泥爆弹的克制面有所增强，还多了招草之领域列入备选范围，能在防御对方地震的同时增强我方草系技能的威力（虽然也会增强对方，但妙蛙花克制草系）。

喷火龙
（リザ-ドン/Charizard）

编号：6 分类：火焰口袋妖怪 身高：1.7m 重：90.5kg

MEGA进化X身高：1.7m MEGA进化X体重：110.5kg

MEGA进化Y身高：1.7m MEGA进化Y体重：90.5kg

据说越是经历过惨烈战斗的喷火龙就能喷射出越高温的火焰。

进化流程

NO.4小火龙（ヒトカゲ/Charmander）
↓LV16
NO.5火恐龙（リザ–ド/Charmeleon）
↓LV36
NO.6喷火龙（リザ–ドン/Charizard）

能力方面

种族值					
HP	78	物攻	84	物防	78
特攻	109	特防	85	速度	100
LV50能力极限值					
HP	185	物攻	149	物防	143
特攻	177	特防	150	速度	167
LV100能力极限值					
HP	360	物攻	293	物防	280
特攻	348	特防	295	速度	328

MEGA进化X能力值

种族值					
HP	78	物攻	130	物防	111
特攻	130	特防	85	速度	100
LV50能力极限值					
HP	185	物攻	200	物防	179
特攻	200	特防	150	速度	167
LV100能力极限值					
HP	360	物攻	394	物防	353
特攻	394	特防	295	速度	328

MEGA进化Y能力值

种族值					
HP	78	物攻	104	物防	78
特攻	159	特防	115	速度	100
LV50能力极限值					
HP	185	物攻	171	物防	143
特攻	232	特防	183	速度	167
LV100能力极限值					
HP	360	物攻	337	物防	280
特攻	458	特防	361	速度	328

原形态与MEGA进化Y形态属性为火+飞，受到的攻击效果如下

效果4倍：岩石

效果2倍：水、电

效果一般：普通、飞行、毒、鬼、超能、冰、龙、恶

效果减半：格斗、钢、火、仙

效果1/4：虫、草

无效果：地面

MEGA进化X属性为火+龙，受到的攻击效果如下

效果2倍：地面、岩石、龙

效果一般：普通、格斗、飞行、毒、鬼、水、超能、冰、恶、仙

效果减半：虫、钢、电

效果1/4：火、草

特性

猛火（もうか/Blaze）：自身体力在1/3以下时使火系技能的威力提升50%。

梦特性

太阳力量（サンパワー/SolarPower）：晴天下每回合损失最大体力值的1/8，同时使特攻提升50%。

MEGA进化X特性

硬爪（かたいツメ/ToughClaws）：接触攻击的威力变为1.3倍。

MEGA进化Y特性

干旱（ひでり/Drought）：上场时将天气变为晴天，持续5回合。

升级技能一览

1:热风（ねっぷう/HeatWave）

1:烈焰驱动（フレアドライブ/FlareBlitz）

1:龙爪（ドラゴンクロー/DragonClaw）

1:暗影爪（シャドークロー/ShadowClaw）

1:气刃斩（エアスラッシュ/AirSlash）

1:抓挠（ひっかく/Scratch）

1:叫声（なきごえ/Growl）

7:火苗（ひのこ/Ember）

10:烟幕（えんまく/Smokescreen）

17:龙之怒（りゅうのいかり/DragonRage）

21:恐惧颜（こわいかお/ScaryFace）

28:炎之牙（ほのおのキバ/FireFang）
32:火花飞溅（はじけるほのお/FlameBurst）
36:翅膀拍击（つばさでうつ/WingAttack）
41:切裂（きりさく/Slash）
47:火焰放射（かえんほうしゃ/Flamethrower）
56:火焰漩涡（ほのおのうず/FireSpin）
62:炼狱（れんごく/Inferno）
71:热风（ねっぷう/HeatWave）
77:烈焰驱动（フレアドライブ/FlareBlitz）

可以习得的技能机器

1	2	5	6	10	11
15	17	21	22	26	27
28	31	32	35	38	39
40	42	43	44	45	48
49	50	52	54	56	58
59	61	68	75	78	80
82	87	90	94	H1	H2
H4					

可以习得的技能机器

腹太鼓（はらだいこ/BellyDrum）
NO.143卡比兽→NO.4小火龙
原始力量（げんしのちから/Ancientpower）
NO.408铁头龙→NO.4小火龙
齿突（かみつく/Bite）
NO.7杰尼龟→NO.4小火龙



逆鳞（げきりん/Outrage）
NO.147迷你龙→NO.4小火龙
围攻（ふくろだたき/BeatUp）
NO.235图图犬→NO.32尼多郎→NO.4小火龙
龙舞（りゅうのまい/DragonDance）
NO.147迷你龙→NO.4小火龙
咬碎（かみくだく/Crunch）
NO.143卡比兽→NO.4小火龙
龙潜（ドラゴンダイブ/DragonRush）
NO.147迷你龙→NO.4小火龙
金属爪（メタルクロー/MetalClaw）
NO.304小哥特拉→NO.4小火龙
烈焰驱动（フレアドライブ/FlareBlitz）
NO.6喷火龙→NO.4小火龙
反击（カウンター/Counter）
NO.235图图犬→NO.32尼多郎→NO.4小火龙
龙之波动（りゅうのはどう/DragonPulse）
NO.116墨海马→NO.4小火龙
气合拳（きあいパンチ/FocusPunch）
NO.559愣头蜥蜴→NO.4小火龙
真空斩（エアカッター/AirCutter）
NO.6喷火龙《心金・灵银》定点教学→NO.4小火龙

定点教学一览

火之誓言（ほのおのちかい/FirePledge）
爆烈燃烧（ブラストバーン/BlastBurn

目前还无法习得的前作技能

电光石火（でんこうせっか/QuickAttack）
东京口袋妖怪中心生日礼物配信
嚎叫（とおぼえ/Howl）
东京口袋妖怪中心生日礼物配信
刀背打（みねうち/FalseSwipe）
收集口袋妖怪网页活动配信
挡路（とおせんぼう/Block）
收集口袋妖怪网页活动配信

www.dooland.com

杂耍（アクロバット/Acrobatics）
收集口袋妖怪网页活动配信
火焰拳（ほのおのパンチ/FirePunch）
《黑2·白2》定点教学
雷电拳（かみなりパンチ/ThunderPunch）
《黑2·白2》定点教学
鼾声（いびき/Snore）
《黑2·白2》定点教学
梦话（ねごと/SleepTalk）
《黑2·白2》定点教学
钢之尾（アイアンテール/IronTail）
《黑2·白2》定点教学
羽休（はねやすめ/Roost）
《黑2·白2》定点教学
顺风（おいかぜ/Tailwind）
《黑2·白2》定点教学
连续切（れんぞくぎり/FuryCutter）
《心金·灵银》定点教学
龙卷（たつまき/Twister）
《心金·灵银》定点教学
泼泥（どろかけ/Mud-slap）
《心金·灵银》定点教学
迅星（スピードスター/Swift）
《心金·灵银》定点教学
怪风（あやしいかぜ/OminousWind）
《心金·灵银》定点教学
百万强踢（メガトンキック/MegaKick）
《绿宝石》定点教学
百万铁拳（メガトンパンチ/MegaPunch）
《绿宝石》定点教学
爆裂拳（ばくれつパンチ/Dynamicpunch）
《绿宝石》定点教学
变圆（まるくなる/DefenseCurl）
《绿宝石》定点教学
地球投（ちきゅうなげ/SeismicToss）
《绿宝石》定点教学
模仿（ものまね/Mimic）
《绿宝石》定点教学
舍身一击（すてみタックル/Double-edge）
《绿宝石》定点教学
压制（のしかかり/BodySlam）
《绿宝石》定点教学
头突（ずつき/Headbutt）
《心金·灵银》定点教学
愤怒（いかり/Rage）
《绿宝石》Lv.20
秘密力量（ひみつのちから/SecretPower）
《心金·灵银》技能机器43
钢之翼（はがねのつばさ/SteelWing）
《心金·灵银》技能机器47
忍耐（こらえる/Endure）
《心金·灵银》技能机器58
诱惑（ゆうわく/Captivate）
《心金·灵银》技能机器78
自然恩惠（しぜんのめぐみ/NaturalGift）
《心金·灵银》技能机器83
驱雾（きりばらい/Defog）
《白金》秘传技能05

生蛋分组为怪兽+龙形。公母比例：雄87.5%/雌12.5%。蛋孵化需要步数：5120

点评

喷火龙在前作中虽然拥有晴天太阳力量这么凶猛的火力，但由于被石砾克4倍，所以大幅影响了它的出镜率。而在



新作中，虽然被石砾克制的情况并没有得到多大的缓解，但毕竟超级喷火龙Y形态获得了强大的干旱特性，对晴天队来说几乎必定会在它和九尾中二选一，甚至两只一起上，可想而知出镜率将会大大提高。即使在每场战斗只能选择一只的MEGA进化精灵中，出镜率也应该会排在前列吧。此外它还是目前惟一一只拥有两种进化形态的普通精灵，虽然超级喷火龙X并不如Y那么亮眼，但起码也能起到一点影响对手首回合判断的作用，也算是它独有的特点。

推荐用法

单打

晴天特攻型

大字火/火焰放射+气刃斩+太阳光线+火焰冲锋/龙之波动/原始力量/觉醒力量

超级喷火龙Y自带干旱特性，不仅能作为晴天队的发起者造福队友，而且使自身也拥有强大的进攻火力。本系火属性技能享受晴天威力加成，配上MEGA进化Y形态的强大特攻，具有足够秒敌的火力。再加上还有另一个本系的气刃斩和在晴天下连发的太阳光线的支援，使它拥有不错的打击面。从火系主攻体系来考虑，太阳光线能克制火系打不动的水系和岩石系，最后一招用龙之波动能克制龙系，用原始力量则克制火系。当然如果选用火焰冲锋加速的话，那么火系和龙系盲点就都交给气刃斩作等倍伤害也没太大问题。或者也可以用觉醒力量针对部分有四倍弱点的精灵（建议觉醒电或觉醒冰）。用超级喷火龙Y释放晴天还有个不小的优势在于MEGA进化的时机是在回合开始之后，而非上场时发动，所以即使首回合撞上蚊香王甚至沙河马也必定能够抢到天气（但是抢不过同样能MEGA进化的巨甲龙和雪巨人）。让喷火龙首发上场还能有效地避开石砾。

如果不进行MEGA进化，同样配招喷火龙也能带着太阳力量特性用于九尾创造的晴天场地（或其他精灵用技能释放的晴天）。这样虽然种族值低于MEGA进化形态，但在太阳力量的特攻加成下，实际威力甚至超越了MEGA进化Y，形成超火力控场。装备提升威力的道具后还能进一步扩大秒敌范围。虽然太阳力量也存在使自己持续受伤的副作用，但只要能秒掉对方就肯定是赚的。

还有更有趣的打法，就是装备MEGA进化石Y，但却在队友已经创造好的晴天场地下上场，先不MEGA进化，而是先用太阳力量特性强攻，等晴天效果结束后再让它MEGA进化继续释放晴天，大幅延长晴天队的作战周期，弥补天气效果不再永续的遗憾。此外还可以在天气被对方盖掉时立刻MEGA进化反盖天气，或是在太阳力量特性快要把自己体力耗光前赶紧MEGA进化。新版本天气特性效果不再永续或许对晴天队来说反而是个翻身的契机，因为雨天队由于仍然只有蚊香王一只降雨特性精灵而将受到很大的影响，但晴天队的干旱特性精灵却增加到了两只，影响会相对小一些。这大概也是制作者对过去雨天队独领风骚的状况所作的平衡吧。

龙舞物攻型

龙舞+烈焰驱动+龙爪/逆鳞+地震/瓦割

超级喷火龙X的属性变成了火+龙，种族值也由原来的偏向特攻特防，变成了偏向物攻物防，与原形态和Y形态都有很大的差别。虽然在MEGA进化精灵中并不算是最亮眼的，但偶尔与Y形态更换使用，起码能起到扰乱对方判断的作用。

最明显的就是即使面对地面系精灵，对方用地震打过来的可能性也很低，首回合可以安心龙舞。还有X形态能够将原本的电系弱点变成抗性，如果对方用电系技能攻击就赚到了。反过来说，如果对同一个对手经常使用X形态，那么下次用Y形态的时候对方说不定会尝试用地面系技能来进攻，或不敢用电系技能进攻。



超级喷火龙X的物攻种族值达到130，并且拥有能使大部分物攻技能威力提升的新特性硬爪，所以在攻击技能上也将完全偏向物攻。如果对方判断你会用Y形态而换上特防盾的话，那恐怕就要吃大亏了。它的速度种族值与血翼飞龙相当，物攻能力也在特性的影响下超越血翼飞龙，并且双本系技能打击面很广，是最适合龙舞控场的精灵之一。火+龙的攻击组合在过去版本中只有炎钢兽一个攻击盲点，而在新版本中虽然又增加了玛利露利和仙钻石两只，但毕竟仍然只有3个共同盲点，还是可以算作高效互补。况且最后一个技能格还能装地震或瓦割来补充打击面，因此真正无可奈何的其实只有玛利露利而已。地震由于不是接触攻击技能，所以实际威力并不比瓦割高多少，但也正因为是它为数不多的非接触物攻技能，因此偶尔能起到一些特别的作用。比如不想触碰到火焰之躯特性精灵的时候，比如不想触碰到木乃伊特性精灵的时候，再比如不想被剑盾魂的王者之盾降低物攻的时候等等，用得到的场合还是挺多的。

晴天双刀

燃烧殆尽+烈焰驱动+龙爪/逆鳞+火焰冲锋/龙舞/气刃斩/太阳光线

装MEGA进化石X，在队友创造的晴天场地下玩双刀。MEGA进化前是享受太阳力量特性加成的高特攻精灵，MEGA进化后则突变为享受硬爪特性威力加成并且物攻种族值大幅提高的物攻精灵。能达到出其不意的效果，破盾能力极强。由于MEGA进化后就无法再变回来，所以配招上还是要以物攻为主，努力值也最好偏向物攻。可用燃烧殆尽负责特攻方面的主攻，降低特攻后再改用MEGA进化后的两种本系物攻技能。无论特攻还是物攻，只要是在晴天下，火系技能就都享有威力加成。最后一招可用火焰冲锋提速，或用龙舞强化，也可再多备一招特攻技能。

轮转

太阳力量强攻型

大字火+火焰放射+气刃斩+太阳光线

不MEGA进化，在晴天队中利用太阳力量特性强攻，并装上提升威力的道具，甚至可以装专爱眼镜，争取强行突破对方的联防堡垒。以大字火为例，110的技能威力算上本系加成、晴天威力加成、太阳力量威力加成和专爱眼镜，威力高达556，等倍情况下能秒掉绝大多数没强化过的强力盾牌精灵，而且操作非常简便，无需任何强化，只要让队友释放晴天，下回合就能立刻强攻，让九尾打头阵时甚至能做到首回合就把它转上来强攻，是轮转防守队伍的重大威胁之一。缺点是一旦被对方防住，太阳力量特性的副作用使它非常欠缺消耗能力，必须靠队友用许愿等辅助技能才能维系。

晴天发动型

大字火/火焰放射+太阳光线/气刃斩/放晴/吼叫

用MEGA进化Y形态释放晴天场地的打法，虽然自己仍然有很强的强攻能力，但打法上应比太阳力量强攻型更重视一些辅助。技能除了两种本系和太阳光线之外，还能装上放晴防对方盖天气。或者再备一招吼叫防强化也可以。由于MEGA进化后的干旱不会在上场时即时发动，因此开场时完全可以将它置于后排，这样做的好处在于可以根据情况随时释放晴天，既不会因过早发动而浪费，又能在对方释放其他天气时随时上来盖掉。此外还能配合威吓等其他上场时即时发动的特性使用，开场时将这类队友置于前排。这些都是开场时若置于后排特性就不会发动的九尾所无法做到的。

如果配合九尾或让其他精灵用技能释放晴天，喷火龙也能像上文单打部分介绍的那样，先利用太阳力量特性强攻，等晴天回合结束或被对方盖天气之后再MEGA进化，继续发动晴天作战。

硬爪强攻型

剑舞/龙舞+烈焰驱动+龙爪/逆鳞/龙尾

变成MEGA进化X形态用剑舞或龙舞强化后强攻。新版本的MEGA进化X形态终于使喷火龙也加入到轮转龙系强攻的队伍里来了，并且它的速度还是会龙舞的龙系普通精灵中最快的（不算水都的话），龙舞后对其他龙系精灵占有优势。只可惜新版本新增了仙属性能免疫龙系，使原本在轮转中很好用的龙系无脑强攻变得不再那么厉害了。不过幸好它的火+龙属性并不被仙系克制，在对方场上有仙系精灵的情况下改用火系技能还是完全能够对抗的。而且火系还能克制龙系的另一个盲点钢系。

多元对战

晴天火海强攻型

火之誓言+热风/大字火/气刃斩/太阳光线/保护/顺风

超级喷火龙Y的特攻是目前所有MEGA进化御三家中最高的，后攻情况下能给合体技带来最大的威力。而且它在使用合体技火海时还有个特别大的优势，就是它所释放的晴天场地能让火海的威力进一步提升，甚至能秒一些高特防精灵。与高速草系精灵配合让队友把自己拖快后便能速攻秒敌。多元对战中高耐久精灵的出镜率本来就低，只要瞄准不抗火的精灵，通常都能稳稳地秒敌。甚至还能秒一些特防较低的抗火精灵。与它配合的草系御三家可在速度较



快的森林蜥蜴和藤王蛇以及叶绿素特性的妙蛙花中选择（其中前两位目前还无法得到）。如果配合妙蛙花，需要注意MEGA进化的首回合无法使妙蛙花直接享受速度翻倍效果，如果场面上会因速度劣势而沦陷，那么首回合可先用保护撑过去。或者先让喷火龙与森林蜥蜴等其他精灵配合，等队友倒下之后再换上妙蛙花来做后续配合，也能避免这个问题。等旧作技能解禁之后，还能备上顺风来对抗对方的顺风。

三重战斗中可让九尾参与配合帮它释放晴天，这样妙蛙花便也不存在首回合无法享有提速效果的问题，而它自己则可利用太阳力量特性进一步提升合体技的威力。再加上火海强大的全场持续伤害效果，破坏力简直逆天。

彩虹型

火之誓言+气刃斩/热风/原始力量/烈焰驱动/岩崩/龙潜/咬碎/顺风

另一种合体技，与水系御三家配合释放彩虹。由于是水系的合体技，所以不能配合晴天。要不就用猛火特性普通形态的特攻打法，要不就用MEGA进化X的物攻打法。配招尽量多装一些能利用彩虹特效的技能，其中最亮眼的是特攻的气刃斩和物攻的岩崩。气刃斩是本系主攻技能，在保证威力的同时顺便进行60%的封杀。岩崩无法享受硬爪特性的威力加成，威力并不大，主要是依靠60%的范围封杀效果辅助队友作战，即使在特攻型中也能使用。当然，封杀效果必须在先手情况下才有效，而喷火龙的速度在高速精灵出镜率较高的多元对战中却并不能算快，所以最好还是要有顺风的支持才行。

水箭龟

（カメックス/Blastoise）

编号：9 分类：龟甲口袋妖怪 身高：1.6m 重：85.5kg

MEGA进化身高：1.6m MEGA进化体重：101.1kg

从龟甲的火箭炮中喷射出的水流具有能一发击穿厚重铁板的破坏力。



能力方面

种族值					
HP	79	物攻	83	物防	100
特攻	85	特防	105	速度	78
LV50能力极限值					
HP	186	物攻	148	物防	167
特攻	150	特防	172	速度	143
LV100能力极限值					
HP	362	物攻	291	物防	328
特攻	295	特防	339	速度	280

MEGA进化X能力值

种族值					
HP	79	物攻	103	物防	120
特攻	135	特防	115	速度	78
LV50能力极限值					
HP	186	物攻	170	物防	189
特攻	205	特防	183	速度	143
LV100能力极限值					
HP	362	物攻	335	物防	372
特攻	405	特防	361	速度	280

进化流程

NO.7杰尼龟（ゼニガメ/Squirtle）
↓LV16
NO.8卡咪龟（カメール/Wartortle）
↓LV36
NO.9水箭龟（カメックス/Blastoise）

属性为水，受到的攻击效果如下

效果2倍：草、电

效果一般：普通、格斗、飞行、毒、地面、岩石、虫、鬼、超能、龙、恶、仙

效果减半：钢、火、水、冰

特性

激流（げきりゅう/Torrent）：自身体力在1/3以下时使水系技能的威力提升50%。

梦特性

接雨盘（あめうけざら/RainDish）：雨天下每回合回复最大体力值的1/16。

MEGA进化特性

超级炮台（メガランチャー/MegaLauncher）：波动类技能的威力提高50%。

升级技能一览

1：光栅加农炮（ラスターカノン/FlashCannon）

1:撞击（たいあたり/Tackle）

4:摇尾巴（しっぽをふる/TailWhip）

7:泡泡（あわ/Bubble）

10:躲进贝壳（からにこもる/Withdraw）

13:水枪（みずでっぽう/WaterGun）
16:齿突（かみつく/Bite）
20:高速旋转（こうそくスピン/RapidSpin）
24:保护（まもる/Protect）
28:水之波动（みずのはどう/WaterPulse）
32:水之尾（アクアテール/AquaTail）
39:火箭头突（ロケットずつき/SkullBash）
46:铁壁（てっぺき/IronDefense）
53:求雨（あまごい/RainDance）
60:高压水泵（ハイドロポンプ/HydroPump）

可以习得的技能机器

5	6	7	10	13	14
15	17	18	21	23	26
27	28	31	32	39	42
44	45	48	52	55	56
68	74	78	80	82	87
88	90	91	94	97	98
100	H3	H4	H5		

遗传技能一览

镜面反射（ミラーコート/MirrorCoat）
NO.222太阳珊瑚→NO.7杰尼龟
黑雾（くろいきり/Haze）
NO.194乌帕→NO.7杰尼龟
白雾（しろいきり/Mist）
NO.194乌帕→NO.7杰尼龟
识破（みやぶる/Foresight）
NO.258水跃鱼→NO.7杰尼龟
挣扎（じたばた/Flail）
NO.222太阳珊瑚→NO.7杰尼龟
精神回复（リフレッシュ/Refresh）
NO.222太阳珊瑚→NO.7杰尼龟
玩泥（どろあそび/MudSport）
NO.194乌帕→NO.7杰尼龟
哈欠（あくび/Yawn）
NO.194乌帕→NO.7杰尼龟
浊流（だくりゅう/MuddyWater）
NO.194乌帕→NO.7杰尼龟
猫式掌击（ねこだまし/FakeOut）
NO.271荷叶怪→NO.7杰尼龟
液态圈（アクアリング/AquaRing）
NO.222太阳珊瑚→NO.7杰尼龟
水流喷射（アクアジェット/AquaJet）
NO.418叉尾鼬→NO.7杰尼龟
喷水（しおふき/WaterSpout）
NO.320皮皮鲸→NO.223水枪鱼→NO.7杰尼龟
潮水（しおみず/Brine）
NO.116墨海马→NO.7杰尼龟
龙之波动（りゅうのはどう/DragonPulse）
NO.116墨海马→NO.7杰尼龟
波导弹（はどうだん/AuraSphere）
NO.693重炮虾→NO.7杰尼龟

定点教学一览

水之誓言（みずのちかい/WaterPledge）
高压水炮（ハイドロカノン/HydroCannon）

目前还无法习得的前作技能

刀背打（みねうち/FalseSwipe）
收集口袋妖怪网页活动配信
挡路（とおせんぼう/Block）
收集口袋妖怪网页活动配信
跟我来（このゆびとまれ/FollowMe）
收集口袋妖怪网页活动配信
冷冻拳（れいとうパンチ/IcePunch）
《黑2・白2》定点教学
鼾声（いびき/Snore）
《黑2・白2》定点教学
冻结之风（こごえるかぜ/IcyWind）
《黑2・白2》定点教学
逆鳞（げきりん/Outrage）
《黑2・白2》定点教学

梦话（ねごと/SleepTalk）
《黑2・白2》定点教学
钢之尾（アイアンテール/IronTail）
《黑2・白2》定点教学
信号光线（シグナルビーム/SignalBeam）
《黑2・白2》定点教学
思念头槌（しねんのずつき/ZenHeadbutt）
《黑2・白2》定点教学
滚动（ころがる/Rollout）
《心金・灵银》定点教学
泼泥（どろかけ/Mud-slap）
《心金・灵银》定点教学
潜水（ダイビング/Dive）
《心金・灵银》定点教学
百万强踢（メガトンキック/MegaKick）
《绿宝石》定点教学
百万铁拳（メガトンパンチ/MegaPunch）
《绿宝石》定点教学
爆裂拳（ばくれつパンチ/Dynamicpunch）
《绿宝石》定点教学
变圆（まるくなる/DefenseCurl）
《绿宝石》定点教学
地球投（ちきゅうなげ/SeismicToss）
《绿宝石》定点教学
反击（カウンター/Counter）
《绿宝石》定点教学
模仿（ものまね/Mimic）
《绿宝石》定点教学
舍身一击（すてみタックル/Double-edge）
《绿宝石》定点教学
压制（のしかかり/BodySlam）
《绿宝石》定点教学
头突（ずつき/Headbutt）
《心金・灵银》定点教学
气合拳（きあいパンチ/FocusPunch）
《心金・灵银》技能机器01
秘密力量（ひみつのちから/SecretPower）
《心金・灵银》技能机器43
忍耐（こらえる/Endure）
《心金・灵银》技能机器58
雪崩（ゆきなだれ/Avalanche）
《心金・灵银》技能机器72
诱惑（ゆうわく/Captivate）
《心金・灵银》技能机器78
自然恩惠（しぜんのめぐみ/NaturalGift）
《心金・灵银》技能机器83

生蛋分组为怪兽+水一。公母比例：雄87.5%/雌12.5%。蛋孵化需要步数：5120

点评

水箭龟在旧作中就是一只消耗辅助能力较强的精灵，但由于第5代游戏盛行强攻而抑制了它的实力。而在新版本中，随着天气特性不再永续的重大改动，使防守精灵又重新找回了活跃的舞台，今后对战中水箭龟的出镜率应该也会有所回升吧。再加上新作中还增加了MEGA进化形态，使它又多了一种强攻炮台式的变招，新学会的波动类技能也大幅扩充了它的打击面。虽然面对众多MEGA进化豪强的竞争使超级水箭龟的出镜率应该不会太高，但偶尔变变招也还是挺有趣的。

推荐用法

单打

联防辅助型

沸水/哈欠/高速旋转/黑雾/吼叫/睡眠/冷冻光线/镜面反射/反击

根据配队需要选择辅助技能给队友提供支援，其中最重要的便是扫地技能高速旋转，它可以算是发挥最稳定的扫地精灵之一，而且还附带能用黑雾或吼叫防强化接力的作用。特攻能力虽然不强但也并非完全没有杀伤力，用沸水

一边给对方造成伤害一边博烧伤效果也是很不错的进攻手段，此外还有很烦人的骚扰技能哈欠，使它即使辅助效果没派上用场，也不至于无所作为。它还是极少数能同时学会镜面反射和反击的精灵之一（反击为前作技能，目前尚未解禁），而且属性弱点不大，努力值加满血后很适合用这两招出其不意。既给进攻火力本不算强的它带来了绝杀手段，又使对方不敢轻易进攻它，使它在场时能给对方带来很强的压迫感。



如果仅仅是以防为主的打法，那就不必浪费MEGA进化的机会了。虽然MEGA进化也能进一步提升耐久，但提升得并不算多，不会比装剩饭厉害到哪里去。而且MEGA进化只提升耐久不提升血量，反而影响镜面反射和反击的效果。

专爱围巾喷水型

喷水+高压水泵/冲浪/冷冻光线/波导弹/恶之波动

装专爱围巾先手喷水强攻的打法，由于特攻并不算高，再加上速度如果不加到极限就无法在装专爱围巾之后超过130族精灵，使特攻无法加到极限，所以其实威力也不过如此。仅作为少数会喷水的精灵可行的配招而列出，实用性并不强。

MEGA进化型

水之波动/高压水泵+波导弹/恶之波动/龙之波动/冷冻光线/高速旋转

在分析超级水箭龟之前先讲完它的普通形态是很有必要的，因为它的普通形态就已经具有不错的实力，出镜率自然不会很低，而MEGA进化形态又与普通形态的打法截然不同，能起到扰乱对方判断的作用。比如对方为防镜面反射和反击而不敢轻易进攻的时候就是水箭龟MEGA进化强攻的好时机。

超级水箭龟的耐久和特攻能力都很强大，是一尊重量级的中低速炮台。且速度不算太慢，对其他低速重量级炮台占有明显优势，对战时的发挥较为稳定。超级炮台特性能使波动类技能威力提升50%，也就是说波导弹、恶之波动和龙之波动全都相当于本系主攻技能，一旦克制对方都能造成致命的伤害，且克制面不小。而真正的本系技能水之波动虽然威力较低，但毕竟同时享受本系加成和特性效果，因此威力还是比那几招略高。超级炮台水之波动的威力与乘浪相当，但比乘浪多了20%的混乱特

效，因此能代替乘浪成为主攻技能，或与威力更高但命中不稳定的高压水泵两选一。若嫌龙之波动克制面不够的话也可换成冷冻光线专克有冰系四倍弱点的龙系，顺便增加对草系和飞行系的克制面，但对不被冰克4倍的龙系精灵威力就差了不少。还有重要的扫地技能高速旋转也能列入备选范围。

轮转

消耗辅助偷袭型

沸水/哈欠/吼叫/睡眠/镜面反射/反击/地球投/求雨/液态圈/玩泥/铁壁

水箭龟拥有较强的耐久，且纯水属性4抗性2弱点，比较容易搭建三角联防，在轮转中有不错的消耗能力。同时拥有哈欠、吼叫等辅助手段，又有沸水这种兼顾输出和骚扰的攻击技能，或地球投这样的稳定输出。如果要想产生决定性伤害，也可伺机用镜面反射或反击进行偷袭。总之各方面作用比较完善。求雨未必一定要配合雨天队，但可备着盖对方的天气，尤其是晴天。正好自己又是接雨盘特性，多少可以利用一下。液态圈、玩泥和铁壁则主要是增强自己的消耗能力。

MEGA进化型

水之波动+波导弹/恶之波动/龙之波动/哈欠/吼叫/铁壁/睡眠

超级水箭龟在配招上自然应更偏向进攻，主攻技能水之波动附带20%的混乱效果，在消耗战中相当好用。剩下的技能格可在剩余的波动类技能中多装几招，反正每一招都相当于主攻技，能给队伍带来更多种类的属性输出，随对方场上精灵结构来应变。当然也可以选一两招辅助技能配合使用。



www.dooland.com

多元对战

猫式掌击与合体技的活用

猫式掌击/水之誓言/高压水泵/冲浪/浊流/沸水/喷水/冷冻光线/波导弹/恶之波动/冻结之风

水箭龟在多元对战中的配合主要集中在猫式掌击和水之誓言这两招技能上。其中猫式掌击可用于掩护队友进攻、强化或释放场地技能，顺便可能还有机会破解对方的战术。如果掩护队友释放顺风，便能在次回合使它也获得速度优势，与队友一起速攻。水之誓言则能配合其他属性的御三家发动合体技，配合草系御三家可发动湿原，配合火系御三家可发动彩虹。对适合速攻的多元对战来说，湿原应该更加简单好用，并且效果是顺风的两倍，能克制顺风。如果遇到鬼系以外的明显会用欺骗空间的精灵，可用猫式掌击封杀，并配合队友争取在两回合内解决对方。

猫式掌击和水之誓言同时使用的例子还有很多，比如首回合用猫式掌击掩护喷火龙顺风，次回合再用水之誓言配合喷火龙发动彩虹。再比如三重战斗中可先用猫式掌击掩护另外两种属性的御三家释放火海，次回合再根据情况选择与其中一只配合发动湿原或彩虹。总之战术灵活性很高。

剩余技能格要根据具体配合来定，比如配合彩虹时可用浊流或沸水来享受彩虹效果，三重战斗站两边时可装波导弹或恶之波动攻击远处。如果首回合释放提速场地，并且水箭龟未被攻击，那么下回合可先手使用大威力的喷水范围强攻。

MEGA进化型

水之波动+猫式掌击/水之誓言/波导弹/恶之波动/龙之波动/喷水

超级水箭龟在多元对战中的用法和上文介绍的也差不多，主要还是要活用猫式掌击和水之誓言两招。MEGA进化后带来的高特攻能在水箭龟负责合体技后攻时大幅提升火力。配招上应更偏向能利用特性的波动类技能，水之波动上升为主攻技，在配合彩虹时也有很好的效果。三重战斗更能发挥水箭龟的优势，能站在两边利用各种波动类技能给远处的敌人带来强大的伤害，且打击面丰富，能增强队伍的应变能力，因此在三重战斗中超级水箭龟的出镜率也会略高。

跟我来纯辅助型

跟我来+猫式掌击+黑雾/哈欠/高压水泵/?

跟我来是前作的活动配信技能，目前尚未解禁。如果将来有机会使用，将会是非常强大的掩护技能。水箭龟的耐久在会跟我来或愤怒之粉的精灵中算是数一数二，属性弱点也不算大，很适合用跟我来掩护队友实施战术，且同时还拥有猫式掌击，首回合的应变能力很强，甚至还能连续作两回合掩护。剩下的技能格可再备上黑雾、哈欠等辅助技能见机使用。



浅析在第六世代中得到强化的精灵

文 /lyl
编 / 乌冬

一朝天子一朝臣，每一个世代的变迁都会催生一批热门精灵，并将一些前热门打入冷宫。第六世代相比第五世代发生的变化并不算太剧烈，然而新精灵的诞生，仙属性的出现，以及钢属性抗性的变化、会心率的调整、永久天气的消失等种种因素仍然对每个精灵造成了或多或少的影响，足够使大家关心的使用率排行榜发生天翻地覆的变化。

本文挑选了在本作中获得加强的精灵中具有明显代表性的几个，希望通过对这些精灵的分析，使读者可以对本作中的主要变化点有所体会。

本文写于12月中旬，口袋银行尚未开放时期。本文不对现阶段尚无方法得到的精灵作出评论，尽管其中有部分即使管中窥豹也可以知道获得了显著加强的精灵，比如增加了圣炎的炎帝之类，但为了慎重起见，笔者希望通过足够的实战经验积累后再去进行一个更加全面准确的分析。

大葱鸭



大葱鸭的种族值十分凄惨，与瘩鳄鱼及超能猫这些精灵不相上下的种族值之和意味着它很难以普通的方式去获得成功。前作中大葱鸭获得了杂耍与好强特性，与《心金·灵银》时期比较算是大幅强化，但放眼整个环境它还是微不足道的弱小精灵。本作中大葱鸭仍然延续了这种风格，相比BW它又前进了一步，不过这没有改变它的实力不强的事实。

大葱鸭在本作中的强化主要来自会心一击等级的调整。与会心一击的威力加成下降至50%对应的，本作中会心等级降低为3段，对应的会心率分别为12.5%，50%以及100%。大葱鸭的专属道具大葱可以为大葱鸭带来+2的会心等级，这意味着大葱鸭只要携带了大葱，其攻击的会心率就至少可以有50%，叶刃等急所技能则做到了必定会心一击。如果与其他不那么容易会心的精灵作比较，那么自带会心光环的大葱鸭相当于拥有120左右的物攻种族值，并附带无视对方防御上升的效果，加强不可谓不显著。然而，即使是实际物攻种族值120的大葱鸭，其低下的耐久与速度仍然是致命的，何况追求会心率的代价是无法使用本系高威力技能杂耍。所以还是那句话，对于这种种族值的精灵，和自身比较，能够做到最好就足够了。

玛利露利

虽然种族值之和仅仅410（本作中提



升到了420），但凭借大力士特性以及强力的水系攻击，《DP》后始终保有不错的竞争力。前作中玛利露利沾了永久雨天的光，雨天下的攀瀑配合专爱头巾只需游击一次就可以强行吃下铁盘坚果，水流喷射也有可观的收残能力，然而限于攻击方式单调，碰到洗衣机电鬼以及布伦水母终究是一声叹息。

本作中玛利露利追加了仙属性，随之而来的就是新的攻击方式，强力仙属性物攻技能嬉戏大大丰富了其打击面，不仅仙属性自带的对龙性能使得冷冻拳不再成为必须，对水系的等倍效果也使得它对凯路迪欧、暴鲤龙以及洗衣机电鬼等水系精灵的杀伤效果显著加强。此外它可以学到本作中显著加强的打落，在能直接搞定前作最大天敌布伦水母的同时，也能利用打掉对方道具的效果，削弱洗衣机电鬼以及呆河马等精灵与其周旋的能力。

另一方面，仙属性也为其增添了有用的抗性，其中最令人瞩目的是它可以同时抵抗火＋龙这个攻击组合。前作中全属性等倍打击的莱希拉姆如今终于碰到了盲点（当然这并不意味着玛利露利可以打赢莱希拉姆），更具现实意义的则是对MEGA喷火龙X的抵抗能力。三头龙的火焰放射/大字火＋恶之波动＋流星群＋蛮力/气和弹在前作中可以组成非常可观的打击网，巧合的是这4招如今均对玛利露利效果不大，体现了仙属性在属性平衡中所扮演的角色。而吸取拳＋冷冻拳的双柱力王、冲浪＋流星群的刺龙王以及大字火＋虫鸣的烈火蛾等精灵，也都得在自己为数不多的盲点表上写上了玛利露利的名字。

本作中遗传方式的改变使得玛利露利的腹鼓与水流喷射得以共存。攻击强化＋先制技能的强悍早已由巨钳螳螂、卢卡里奥这些精灵演示过，然而由于玛利露利的基础速度太低，面对太多的精灵都只能选择水流喷射而不是更大威力的攀瀑与嬉戏，因此总体来说效果一般，比如洗衣机电鬼以及MEGA妙蛙花等很多精灵时都有望在吃下它一发加了腹鼓的水流喷射后将其击倒。在双打中配合队友的自我暗示也许效果更佳。

刺龙王



前作中刺龙王是雨天队中当之无愧的第一打手，水＋龙两个本系攻击的打击面可观的同时，综合能力以及属性也是领先于其他轻快精灵的。本作中降雨特性的削弱使得刺龙王不再永远享有雨天下逆天

的实力，雪上加霜的是，流星群、龙之波动、冲浪、冷冻光线以及双打用的浊流这类它依赖的特攻技能的威力无一例外地下降了。

然而，在轻快刺龙王跌下神坛的同时，狙击手刺龙王却异军突起了。随着会心一击等级的调整，仅仅集气一次就可以使任意攻击技能的会心率至少达到50%，如果再配合聚焦镜或者急所技能，就可以使会心率达到100%。应该看到，由于本作中会心一击带来的攻击加成只有50%，仅仅相当于攻击增加一级，因此单纯的追求会心一击并不如使用龙舞之类的强化技能来得直接，只有少部分情况下，追求会心一击才是比较划算的方式。比如因为会心一击无视本方攻击下降，配合降低自身能力的技能是一个不错的思路。又比如使用者拥有狙击手特性，可以为会心一击带来额外的伤害加成。这么一分析，狙击手特性的刺龙王无疑就成为了会心率调整后会心一击战术的代表精灵。在接力集气或者自力集气后，聚焦镜配合下必定会心的流星群可以无视自身特攻下降连续打出438的威力，配合打击钢系与妖精系且同样必定会心的冲浪或者沸水，拥有非常可观的破坏力。

铁螯龙虾



前作中铁螯龙虾获得了适应力特性，纯粹论火力，相比玛利露利、暴鲤龙与大力鳄这些水系知名打手都毫不逊色，然而低耐久与低速度限制了其进一步的发挥，因为抗性与速度的关系，刚好可以反制当时双打环境中热门的欺骗空间＋虚张声势克蕾塞莉亚与奇迹果重钢蟹的组合，算是能综合体现它的特点的案例之一了。

本作中铁螯龙虾的一大加强来自于打落。打落在本作中威力大幅提高，当对方持有道具时可以达到97.5的高威力，对于恶系第一炮手的铁螯龙虾来说，这个威力是十分值得期待的。举例而言剑盾魂在盾形态下的耐久十分可观，一般的克制攻击可能连过半都做不到，但铁螯龙虾的打落却有进入秒杀圈的火力级别。

铁螯龙虾的另一个加强就是获得了新遗传技能水流喷射。铁螯龙虾在适应力特性支持下的水流喷射的威力更甚于玛利露利，光是用来反制钢钻鼹鼠与烈火蛾这类高速精灵已经效果不错。当然铁螯龙虾相比玛利露利的最大优势还是拥有龙舞。因为铁螯龙虾的攻击力很高，龙舞又进一步强化了其火力，所以对于绝大部分队伍来说，依靠抵抗它的攻击来对付它的损失一般是比较大的，即使是盔甲鸟吃一发打落也很痛。比较合适的做法是利用其耐久较低的弱点，使用音速拳以及火矢鹰的战鸟等先制技能，或是携带专爱围巾的特拉奇昂等超高速精灵将其击倒，而铁螯龙虾的水流喷射的意义即在于此。强力先制技能的存在使得铁螯龙虾有了对抗这些可以反杀自己的精灵的手段，这样一来，要对付它的话，就只能把目标锁定在“不怕水流喷射的高速精灵”或者“耐久够高即使吃打落也不痛”的精灵上，可用人选范围就大大缩减了。

音符鹦鹉



作为普通精灵，前作中无法参加 Wi-Fi 对战，作为玩家间的谈资也许过个十年都会被人想起。本作中它得以参加 Wi-Fi 对战，也就可以多谈一下竞技层面上的内容。

音符鹦鹉的专有技能喋喋不休本作中效果十分强大，60 威力附带必定混乱的效果配合其还算可观的速度，使它只要能够找到合适的上场机会，就有望凭借替身 + 喋喋不休的组合完成控场。当然，与类似效果的虚张声势 + 欺诈组合一样，这种战术也比较依赖运气。就算理论上对方只要按照行动一下自伤一下的概率就能使自己成功控场，但要是运气好，一直不自伤也没什么办法。队友的电磁波对这种战术是一个很好的辅助，既可以保证音符鹦鹉可以先手替身，也可以配合喋喋不休增加其不能行动的概率。

音符鹦鹉的另一个主攻技能从高音进化为了爆音波。爆音波极高的威力补强了其低下的能力，92 特攻种族值下的爆音波的威力甚至可以超过 MEGA 电龙的十万伏特或是炎钢兽的大字火，电系不吃电磁波、抵抗喋喋不休、克制音符鹦鹉并且可以利用变压一定程度上回避喋喋不休的混乱效果，可谓是音符鹦鹉的天敌，而爆音波作为打击电系的手段，价值显而易见。

本作中声音技能可以无视替身直接攻击本体，对于以声音技能为主力的音符鹦鹉来说算是利好。音符鹦鹉作为惟一的飞行系声音技能喋喋不休的惟一掌握者，对替身蘑菇斗士、替身大角蜈蚣等精灵还是可以造成显著的压力的。声音技能穿替身的效果对音符鹦鹉自身也有不小的影响，比如 MEGA 莎娜多以及仙精灵的特防都很高，高音可以直接送走替身掩护下的音符鹦鹉，可谓音符鹦鹉的两大克星。

虽然以上提到的都是单打的内容，不过因为音符鹦鹉的特点十分适合轮转对战，所以这里也稍微一提。众所周知，轮转对战在每回合初都要旋转场地，也就是进行一次几乎剪刀石头布的博弈，因此行动的容错率十分重要。音符鹦鹉的喋喋不休类似于前作中颇受好评的光翼兽的空气切割或者怪力的爆裂拳，都是高容错率的技能，同时如前文所述，它还能破解另一个高容错率的技能——替身。鬼系攻击本作中只有 1 个抗性与 1 个无效盲点，在轮转中是节省脑细胞的优秀攻击属性，而音符鹦鹉能够抵抗鬼系攻击，又再度提高了它在轮转对战中的价值。

叶娘蚕



叶娘蚕前作中实力平平，种族值与技能虽然都说的过去，但都没有特别出色的地方。本作中它可以学到最具吸引力的新增技能之一粘网，因为学会这个技能的精灵不多，而且往往实力

连“说得过去”的程度都达不到，因此叶娘蚕作为粘网的使用者，还是颇有竞争力的。

粘网的效果是使对方换上的非浮飞精灵的速度下降一级，这个效果十分强大。速度对于许多不专精于防守的队伍都是生命线一般的存在，因为这些队伍如果掌握不到速度优势，在对抗某些强化清场型精灵时就会出现问题，比如上文提到的铁螯龙虾，要反制它有时候就必须利用速度优势。而化解这些优势，让它们对那些精灵时出现问题，便是粘网的主要作用了。除此之外，诸如帮助光翼兽害怕对手，帮助蘑菇斗士抢先蘑菇孢子，帮助音符鹦鹉控场，帮助暴君乌贼抢在对方出手前提升防御，只要是速度派得上用场的地方，粘网都可以发挥作用。

粘网的用法很多，尚有开阔的开发余地，叶娘蚕自身的配招就没什么好说的了，因为去除粘网，它还是那个平平无奇的精灵。本作中永久天气的消失使得光合作用的回复量可以保证，因为叶娘蚕本来就是以能安全的放出粘网为卖点的精灵，光合作用恐怕是不可或缺的。

叶娘蚕这个精灵的进化链很有意思，每一个阶段能学的技能有很大差别。所以对于实机玩家，需要注意到粘网是在草叶蚕阶段习得的技能，一旦进化就无法再学习了。另一方面，光合作用是前作教学技能，所以想让这两招共存的话，必须在《B2W2》中让草叶蚕学好光合作用，联动到《XY》后通过升级或回忆学到粘网才可以进化，需要万分小心。

大角蜈蚣

大角蜈蚣前作中并不是特别起眼的精灵，虽然速度超过了拉迪奥斯与波尔托罗斯，但其他能力十分一般。与接力棒配



合的高速移动、剑舞与铁壁一应俱全，但与类似定位的蝠蝎或者樱花鳗相比似乎缺了那么一点核心竞争力。攻击技能方面，百万大角、岩崩与地震就虫系而言已经足够丰富，只是不高的物攻种族值让玩家很难对其期待太多。

本作中大角蜈蚣就多了这么一个核心竞争力——加速特性。在加速特性的支撑下，大角蜈蚣无需冒着生命危险，只需通过替身或保护就可以获得可接力的能力，作为接力手实力提升了一个层次。在能自动获得速度提升的前提下，剑舞与铁壁也有了更多的用武之地，仅仅一回合就可以获得两项能力的强化。剑舞配合加速特性只要接给物攻手就有灭队的潜力，不用多说，铁壁则有助于保留替身并帮助对抗火矢鹰，有时更可以配合新道具弱点保险使用，同样不可忽视。

在加速特性且能够掌握接力棒的精灵中，大角蜈蚣可谓音速蝉与火鸡斗士的折中，相比音速蝉，它拥有靠谱得多的耐久，如果是 4 倍抵抗的攻击，很难将其替身打破。相比火鸡斗士，它的基础速度较快，不必投入太多努力值就可以面对许多精灵先手作出替身，保证自身安全。实际上大角蜈蚣的种族值看似不如火鸡斗士，但如

果扣去一般用不到的特攻种族值，大角蜈蚣的种族值反而比火鸡斗士高了一点。当然，火鸡斗士相比之下拥有飞膝踢与火焰推进这样的强力技能，综合来看还是更强的那一个，但如果只是替身 + 保护 + 接力棒这样的接力手，大角蜈蚣可以做得不比火鸡斗士差。

电狼蛛



电狼蛛在前作中是较有特色的精灵，虽然永久雨天的泛滥使得复眼特性下的打雷并不显得那么出众，不过作为电系，能够有本系虫鸣以及亿万吸取也算是竞争力。本作中它与叶蚕娘一样，也是粘网的受益者。

电狼蛛的综合种族值并不如叶蚕娘，它的优势主要是由电属性带来的。因为粘网对于飞行系没有效果，所以以粘网为核心的队伍总是要特别考虑面对飞行系该怎么办。虽说粘网的使用者并不一定非要面对飞行系，但电狼蛛能够增添队伍对飞行系的压力，在这方面总归是好过容易送飞行系机会的叶蚕娘。一个很好的例子就是魔法反射特性的天然鸟，因为电狼蛛的电系攻击可以使天然鸟不那么敢上场，粘网被魔法反射反弹的几率也就大大下降了。此外，电狼蛛可以学到变压，该技能有助于使用方掌控比赛节奏，对于电狼蛛，布置完粘网后可以立刻用变压，作为战术布置的起点使用。不过这招对于地面系没有效果，尤其是抵抗电狼蛛双本并拥有高速旋转清除粘网的钢钻地鼠，可谓电狼蛛的天敌，是电狼蛛的队友们必须针对的对象。

总而言之，相比能力较为平均的叶蚕娘，电狼蛛的耐久较低但攻击性更强，因此以电狼蛛的粘网为核心的队伍，往往会试图在对战中保持较快的节奏，能够持续给予对方压力，对于组队以及实战操作的要求是比较高的。

手刀超人



前作中以高威力的突袭 + 追击的 Combo 为卖点的精灵，相比这方面的前辈灾兽以及御乌鸦，它的钢系所带来的抗性使得其可以拥有一席之地。好强特性是其

另一个卖点，配合超高威力的先制技能突袭以及剑舞等强化手段，稍加怠慢就会倍感棘手。

本作中，手刀超人在钢系精灵中是因钢不再抵抗鬼与恶而受到的影响最小的。诚然在吃到欺诈后它仍然会怀念4倍抵抗恶系的时光，但需要承认的是，相比重钢蟹这类平添两个弱点的钢系精灵，手刀超人的日子仍然算是好过的。

反过来，手刀超人的恶系攻击不再被钢系抵抗，这意义可就大得多了。这样的改变使得不再有一个单一属性可以同时抵抗钢与恶，只有快泳蛙这种特定属性组合的精灵才可以做到，这为手刀超人的进攻提供了大大的便利。手刀超人十分出色的攻击力加之本作中强化的打落，使其只要获得了上场机会，就有望给对方队伍打出一个窟窿。

随着下降能力技能的更加丰富，比如新技能粘网、王者之盾以及告别台词，包括除雾使用率的增加，新时代中好强的用处变得更大。尤其是在面对不断与你猜拳的剑盾魂时，因为好强与王者之盾的效果可以相互抵消，可以比较轻松惬意的通过打落或追击加以对抗。当然，与前作一样，好强特性的最大用处还是可以对抗威吓，单打中这个特性可以保证自己的控场以及剑舞带来的强化成果不被威吓所干扰，双打中该特性则进一步强化，仅仅存在于队伍中就可以限制对方的柯波郎与血翼飞龙等精灵的上场。

勇武秃鹫

拥有出色耐久种族值的精灵，高HP带来的优秀双耐即使相比水君等传说精灵也不遑多让，同时它拥有羽休回复体力，保证了最基本的持久作战能力。

本作中勇武秃鹫的主要加强在于除雾新增了清除本方钉子的效果。6对6单打本质上就是交换战，因此在每次交换时都能发挥作用的钉子有着极高的战略价值。在会高速旋转的精灵因自身实力所限及鬼系精灵增多已经满足不了玩家需求的情况下，新增的除雾无疑为受钉子所困的玩家提供了方便。在会除雾的精灵中，勇武秃鹫的耐久数一数二，4种钉子中又只吃石砾，最大限度地为履行除雾手的职责提供了保证。

恶系攻击性能的强化对勇武秃鹫也是一大利好，虽然种族值分配决定了它并不那么适合去做一个攻击手，但作为辅助向的精灵，它如果有着好的攻击手段，就可以减少送对方上场机会以及控场机会的情况。强化威力的打落不仅为其提供了新的输出手段，打掉对方道具的效果也为本方的消耗提供了便利，进一步发挥了其耐久上的优势。欺诈的存在使得暴鲤龙与叠翅鲨龙等精灵很难在其面前轻松的进行物攻强化，弥补了自身攻击能力上的不足。即使是MEGA卢卡里奥以及手刀超人这些抵抗恶系攻击的精灵，受益于钢系不再抵抗恶系，如果它们强化的太过肆意，依然会受到欺诈的重创。总之，在当今以MEGA进化后的精灵为代表的高攻击精灵横行的环境下，本系欺诈可以以其人之道还治其人之身，对于勇武秃鹫是非常合适的攻击手段。





工欲善其事

《口袋妖怪X·Y》精灵培养心得（一）

准备篇

文/lyl　编/马修

收集、育成、交换、对战，如果要写一篇文章，介绍《口袋妖怪》究竟是一款什么样的游戏，大抵不会逃出这8个字。而对于本文，一篇介绍如何育成精灵的文章，以这8个字开头也再好不过。

没有收集，何来育成；没有育成，何来交换，何来对战。

为什么要育成？

对战是《口袋妖怪》的重要组成部分，追求胜利即使不是对战的全部，也是重要目的之一。一场对战的胜利需要许多方面因素的支持：比如运气、玩家良好的操作水平以及一个优秀的队伍。作为队伍的组成部分，一个适合对战的精灵无疑是胜利所不可或缺的一部分，既然是口袋妖怪对战，那么所有的成绩都是由你掌控下的精灵一回合一回合打出来的。本文所谓的育成，就是以对战为核心的育成，育成培养出能够带来胜利的精灵。

一个适合对战、能够为你带来胜利的精灵，具有以下几个特点：1.理想的能力（包括合适的等级与性格，以及下文所提及的种族值、个体值与努力值）；2.合适的技能；3.合适的特性；4.合适的道具；

5.合适的亲密度等等……其中，能力、技能以及特性是评价一个精灵是否适合对战的较为重要的评价标准，一个精灵如果不是专门育成，很难完全符合这些评价标准。而为了使我们手中的精灵能够拥有最好的对战资质，就是育成的意义与目标。

种族值努力值个体值性格

口袋妖怪对战，本质上就是伤害竞赛的角逐，最终的胜利总是属于对对方造成了更多伤害的一方。如果能减少己方被攻击时受到的伤害，增加攻击对方时造成的伤害，无疑就能为胜利增加了有力的筹码。因此我们有必要先来了解一下游戏的伤害公式：

伤害=[(0.4×等级+2)×攻击×技能威力÷防御÷50+2]×本属性修正×属性相克修正×随机数

其中，对于物攻技能，将攻击方的攻击与防御方的物防代入公式进行计算；对于特攻技能，将攻击方的特攻与防御方的特防代入公式进行计算。对于神秘之剑、精神冲击与精神爆破，将攻击方的特攻与防御方的物防代入公式进行计算。随机数随机取自0.85、0.86……1等16个数中的一个，每个数的取得概率相等。

当然，以上只是伤害公式最基本的形式，并没有追求包括计算时的取整，以及生命之玉、大力士特性、天气等改变伤害的因素在公式中的具体修正位置等细节。即使是这样的伤害公式，也足够有力地佐证了以下事实：一个精灵的攻击或特攻越高，使用对应分类技能所造成的伤害就越大；同样的，一个精灵的防御与特防越高，受到对应分类技能所受到的伤害就越小。

同时，以下事实也堪称公理：在受到的伤害相同的情况下，HP较高的精灵所受到的伤害百分比较小，因而可以承受更多的攻击次数，总是较为耐打。

通过以上的分析，我们真正证明了这个看似理所当然的结论：通过尽量提高HP、攻击（如果该精灵有物攻技能的话）、防御、特攻（如果该精灵有特攻技能的话）以及特防的能力，有助于对战胜率的提高。

最后，关于一个精灵的最后一项能力速度，则有以下事实：

使用相同技能优先度的技能时，速度快的精灵将先出手（每个技能都有自己的优先度，这个可以参看技能表，当两只精灵出招后，使用优先度较高技能的精灵必定先手）。

一般来说，速度快的精灵会获得比较大的优势，然而有些战术会要求精灵的速度越慢越好。在下文中，还会提到一些战术，必须将精灵的速度限定在一个特定的值，不能高也不能低。但无论如何，每个精灵总会有一个最合适的速度值，只不过相比攻击与防御这些越高越王道的能力，对于速度来说，最合适的值并不总等于最高值。

能力值是由以下的隐藏公式所决定的：

HP=(种族值×2+个体值+努力值÷4)×等级÷100+等级+10

其他能力=[(种族值×2+个体值+努力值÷4)×等级÷100+5]×性格修正

以上计算过程中，一旦出现小数，一

律将小数部分去掉，只保留整数部分。当然，鬼蝉的HP恒为1。

从公式可见，一只精灵的能力值由等级、性格、种族值、个体值、努力值5大要素决定。其中等级是可见的要素，等级最高为100，某些对战模式会将精灵的等级强制变为50级，因此对战向的精灵通常在将等级取为100或者50后，再具体考虑能力值的相关问题。

而性格分25种，其中有20种性格会使某项非HP的能力提升10%，另一项非HP的能力降低10%，剩余5种性格则对能力值不做修正。

性格的对应能力修正表如下：

表格中●为修正1.1倍，◎为修正0.9倍，—为不修正，即1.0倍。

性格	日文名	英文名	攻击	防御	特攻	特防	速度
孤独	さみしがり	Lonely	●	◎	—	—	—
固执	いじっぱり	Adamant	●	—	◎	—	—
调皮	やんちゃ	Naughty	●	—	—	◎	—
勇敢	ゆうかん	Brave	●	—	—	—	◎
大胆	ずぶとい	Bold	◎	●	—	—	—
淘气	わんぱく	Impish	—	●	◎	—	—
无虑	のうてんき	Lax	—	●	—	◎	—
悠闲	のんき	Relaxed	—	●	—	—	◎
保守	ひかえめ	Modest	◎	—	●	—	—
稳重	おっとり	Mild	—	◎	●	—	—
马虎	うっかりや	Rash	—	—	●	◎	—
冷静	れいせい	Quiet	—	—	●	—	◎
沉着	おだやか	Calm	◎	—	—	●	—
温顺	おとなしい	Gentle	—	◎	—	●	—
慎重	しんちょう	Careful	—	—	◎	●	—
狂妄	なまいき	Sassy	—	—	—	●	◎
胆小	おくびょう	Timid	◎	—	—	—	●
急躁	せっかち	Hasty	—	◎	—	—	●
开朗	ようき	Jolly	—	—	◎	—	●
天真	むじゃき	Naive	—	—	—	◎	●
害羞	てれや	Bashful	— —	—	—	—	
实干	がんばりや	Hardy	—	—	—	—	—
坦率	すなお	Docile	—	—	—	—	—
浮躁	きまぐれ	Quirky	—	—	—	—	—
认真	まじめ	Serious	—	—	—	—	—

种族值、个体值与努力值是3项隐藏数值，不过这3项数值非常有名，所以就算是发言必须把握分寸的官方，也总是有意无意地提到它们的名字。

种族值与精灵的种类挂钩，是决定一个精灵能力高低的根本。为什么超梦是最强的精灵之一，而鲤鱼王这么弱，用它们的种族值中就可以加以解释。每种精灵都拥有属于自己的种族值，比如利利鼠的种族值是50/20/40/20/40/20（HP/攻击/防御/特攻/特防/速度），这不取决于这只利利鼠捕获于3号路还是22号路，也不取决于这只利利鼠是野生捕获还是蛋中出生的，只要是利利鼠，它的种族值就是这





个。有的精灵拥有不同的形态，比如迪奥希斯拥有普通形态、攻击形态、防御形态与速度形态，不同形态拥有的种族值有可能是不同的。

个体值是与精灵个体挂钩的一项参数，一个精灵的六项能力都有对应的个体值，比如与HP对应的个体值俗称HP个体值，与物攻对应的个体值则俗称物攻个体值。每项个体值均为整数，在0～31之间随机取值，共有32种可能，每种可能的概率都是1/32。个体值在获得一只精灵后随机生成，不可更改，不仅3号路捕获的利利鼠与22号路捕获的利利鼠的个体值很可能不同，就算同是3号路捕获的利利鼠，互相之间的个体值也都是不同的。6项个体值都取较高值的概率是很小的，对于普通的野生精灵，它的6项能力均为最高值（31）的概率是0.00000009%，这意味着如果1分钟抓1只精灵的话，平均130多年才可能抓到一只全个体值最高的精灵。然而《X・Y》由于大大改善了遗传系统，因为我们可以通过生蛋的方法获得这样的精灵。

努力值是通过后天“努力”所获得的能力增量值，在《X・Y》中以基础点数为名正式公开（尽管还没公开到具体数字）。与个体值一样，六项能力都有对应的努力值。野生捕获的精灵以及从蛋中出生的精灵的努力值都是0，只有通过战斗、吃药以及超级训练等手段，才可以慢慢地将努力值练起来。在《红・绿》就出现、培养我们至今的一系列昂贵的药品所增加的“基础值”，其实就是努力值。《X・Y》中每项能力的努力值上限为252（前作中为255），而一只精灵获得的努力值上限为510，因此一只精灵不可能将所有能力的努力值都加满。如何合理的分配努力值、获得最大的效率，也是育成精灵的学问之一，这方面的技巧我们将在后文详尽提及。





在对战中，我们总是通过使用各种技能来为我们争取胜利。如何有效利用一个精灵仅有的4个技能格，为精灵选择合适的配招，发挥出其最大的潜力，相信每个玩家或多或少都有些研究。

配招是一门很大的学问，就算是玩了十多年对战的笔者，也很难说完全掌握了配招的方法。这是因为每个人的配招风格都是不同的，有的人激进，有的人保守，有的人激进偏保守，有的人保守偏激进。不同风格之间甚至还有一些互相克制的现象，比如风格偏保守的玩家往往耗不过风格更加保守的玩家，但太过保守的话又挡不住一些激进配招的冲击。玩家作为个体，不可能包揽所有风格，因此在搞好自己风格的同时，对于一些不是自己风格的配招，也有必要抱以尊重。

环境因素也会对配招造成影响。总会有聪明的玩家不断开发出新的战术，带动起时代的潮流，这时，一些原本评价不错的配招，如果不能很好地适应新潮流，就有可能被时代抛弃。不过有些流行战术会像一阵风一样过去，之后究竟是实用主义地捡起老配招，还是完美主义地“既然存在弱点就不能继续用”，也是因人而异的。

总而言之，口袋妖怪的配招并没有定式，然而所有优秀配招中有一些最基本的东西还是共通的，缺少了这些东西，一种配招就不是“对不对胃口”问题，而可以简单地定性为“不好”。

首先就是学会比较，在有选择余地的情况下，不配有在威力、命中率与特效等方面都被另一个技能全面超越的技能。比如达库莱可以同时学会催眠术与黑洞，但黑洞在效果与催眠术相同的前提下命中率更高，所以是更好的选择，催眠术就没有携带的必要了。又比如火苗威力40，命中率100%，有10%几率能将对方烧伤，它的性能显然不如命中率与特效都与其相同、但威力高出一大截的火焰放射。

比较并不是一件简单的事情，就算是火苗，它的PP也高于火焰放射，并非一无是处。只有积累了一定的实战经验，才可以发现就算是火焰放射，它的PP也是很难用完的，因此PP的差距并不足以吸引我们使用火苗。

通常来说，如果一个技能满足以下3点中的一点，且另外两点也不差得太多的情况下，我们就会有选择它的理由：

1.威力大；

2.命中率稳定；

3.特效强力。

拿火系通用特攻技能来说，大字火以及燃烧殆尽符合第一点，火焰放射符合第二点，魔力火焰符合第三点，这些技能我们都有选择的理由。在实际配招中，我们会根据各种因素进行选择，但无论选择哪个技能，都不能说不对，只不过有可能不太适合而已。

最后一个注意事项就是攻击技能的属性尽量避免重复，这是因为两个相同属性的攻击技能的打击对象往往非常类似，

届时用哪个技能都可以，同时造成了技能格的浪费，还不如选择其他属性的技能扩充打击面。比如叠翅鲨龙，它在大多数时候使用的都是地震，即使有部分物防比特防高很多的精灵，比如MEGA钢嘴娃娃，用大地力量对其的伤害更高，但地震的基础威力摆在那里，依然可以造成一定的伤害，还不如换成大字火或者铁头等技能去打击更多的精灵，带来的收益比地震相之于大地力量少出的伤害所造成的损失要大得多。

需要注意的是，如果两个技能虽然属性相同而且都是攻击技能，但特效非常不同，有时是可以同时带的。比如喷水与冲浪虽然都为水系特攻技能，但海皇牙同时带这两个技能的情况很多：因为喷水的威力与当前HP百分比有关系；而冲浪更加稳定，两者的使用时机有所不同，HP充足时喷水，HP不足时则冲浪，并没有什么冲突。

此外，有些属性之间的打击面非常类似，有时也可以视作同属性技能处理：比如鬼与恶都克制鬼与超能，都被恶抵抗，雷同度很高，因此一个精灵如果能同时学会影子球与恶之波动，只需要带其中一个就可以了。格斗与地面在打击效果上也有不少共性，比如都克制钢与岩，都被飞抵抗。加上不少浮游精灵同时抵抗格斗、而格斗系学习面最广的瓦割打克制精灵时的威力与本系地震持平等实战环境因素，同时携带瓦割个地震这两个属性技能的精灵也是比较少的。



考虑精灵在队伍中的职责

现实生活中，一个人的“技能”往往是由其岗位所决定的，比如工人要掌握的是零件加工以及装配的技能，而工程师则更多的与图纸打交道。同样的，精灵的技能也往往是由其对战中究竟可以干什么所决定的。

如果一只精灵攻击较高，速度较快，学习的攻击技能又比较给力，那么它

很可能是一个不错的打手。这种精灵在配招时比较注重攻击技能的搭配，力求构成最广的打击网。变化技能除非是龙舞这类高效强化技能，否则不太会带。

如果一只精灵的耐久较高，抗性上又有可取之处，那么它可能是一面不错的盾牌。如果有自我再生之类的回复技能，那几乎就是必备技能，这可以将它的盾牌功能发挥到最大程度。而在攻击技能上，这些精灵一般会选择少量稳定的本属性技能，保证最基本的输出。

当然，“攻”或“守”只是一种对精灵最粗浅的划分，在现在的对战环境中，攻与守互相融合、对立统一的情况越来越明显，这是因为随着精灵总量的增长，每个队伍需要应付的精灵也越来越多，在一支队伍永远只能用6只精灵的情况下，分配于每只精灵上的防守任务也是越来越重，造成了即使是攻击手也需要承担一定的防守任务。事实上，即使是3D龙Z或者极光龙这样的重炮手，它们的耐久也是可以加以利用。另一方面，防守也不总意味着抵抗攻击，所谓“攻击就是最好的防御”，对于某些攻击力强大的精灵，本方队伍中并不总有那少数几个的可以稳妥抵抗它的精灵，利用速度优势在其出手前将其解决（即所谓的“反制”）也是一种重要的防守方式。因此，即使是耐久倒数的攻击形态迪奥希斯，因为其出色的反制能力，也不能简单地定义为炮台。



这样的趋势也就要求我们能尽量配出攻防兼备的配招。比如铁甲螳螂物攻种族值高达130，有蜻蜓回转与打落等诸多能够撕开对方防线的技能，拥有巨大的攻击潜力；但另一方面，它的技师特性给予了它威力可观的子弹拳，这使它可以有效凭借必定先攻的子弹拳反制那些高攻击的精灵，再加上它可以学会羽休与除雾等技能，防守能力也是相当可观的。在实际操作中，很多精灵往往没有明显的特征，它们的种族值分配使其既可以向攻击手发展，在防守上也有潜力，可塑性非常强，那么这只精灵究竟该走什么路线，是七分攻击三分防御，还是三分攻击七分防御，决定权就在于作为训练师的你。

实战中还存在一些特殊职责的精灵，它们中有一些是一个队伍所不可或缺的。典型的例子如下：

1.可以学会石砾、粘网等技能（通称“钉子”，这类技能通常指布置对方场地，使对方每进行一次交换精灵换上的精灵



就会受到损伤的技能，还包括毒菱以及撒菱）、为队友的战术提供便利的钉子手。钉子手的代表精灵很多，其中因新技能粘网而异军突起的钉子手有图图犬以及电狼蛛。

2.与钉子手相对的，是可以学会高速旋转或者除雾、破坏场上的秘密岩石与粘网等效果的工兵。代表精灵有十四年如一日自转不息的宝石海星以及《X・Y》后大热的高耐久除雾手勇武秃鹫。

3.拥有诸多变化技能，不断通过异常状态骚扰对手、削弱对方并为队友争取机会的骚扰手。恶作剧之心特性的精灵几乎都有骚扰手的潜质，比较突出的有掌握鬼火的鬼精灵、骚扰与攻击兼具的波尔托罗斯以及抗性丰富的仙灵钥匙。

4.具有强化自身能力等级的能力，同时拥有技能接力棒造福队友的接力手。接力棒已经是流行了十几年的老战术了，雷精灵、忍者蝉、蝠蝎以及太阳精灵等接力好手均在各自的时代给我们留下了深刻的印象。《X・Y》中火鸡斗士的接力棒也终于得以与加速特性共存，其威力与灵活性不可小视。

考虑精灵的能力

能力是每个精灵的重中之重，活跃在对战中的之所以大多数都是完全进化的精灵，就是因为它的能力往往要比进化前高。如前文所述，能力值往往可以决定一些精灵的职责，除此之外，配招中的一些细节是能力值直接决定的：

先说物攻与特攻的选择。对于种族值并不那么高的精灵，在努力值系统的限制下，很难保证物攻与特攻都达到一定的水准，只有专攻物攻或者专攻特攻，使努力值不至于太过分散，才能保证一定的输出。大力甲虫物攻出色而特攻惨不忍睹，学习的技能也几乎都是物攻技能，这决定了它只能选用物攻技能。胡地的特攻比物攻高上很多，虽然可以学习一定数量的性能还不错的物攻技能，但显然还是走特攻路线最为适宜。

有些技能的特效非常出色，甚至掩盖了技能造成的伤害本身，比如可以扫除己方场上钉子的高速旋转以及命中后必定

降低对手速度的冰冻之风。对于这样的技能，也就不必在意它是物攻还是特攻。比如纯粹走特攻路线的宝石海星常常会带上高速旋转，而特攻几乎可以放弃的盔甲鸟有时也可以选择冰冻之风。

有的精灵与上文随提到的刚好相反，它的两攻非常高，但因为种种原因不得不放弃一攻。然而瘦死的骆驼比马大，有时它虽然在努力值分配以及性格的选取上完全放弃了此攻，但依然会选择一个对应的攻击技能，达到奇袭的目的。比如大师鼬的特攻高达95，但它可以学习的特殊攻击技能寥寥可数，波导弹也基本不如物攻技能飞膝踢，所以以走纯物攻路线为主。然而它有时依然会选择觉醒力量（冰），因为即使完全放弃特攻，100级下203的特攻配合生命之玉也足够重创蝠蝎以及血翼飞龙了。

速度能力有时也会成为选择某个技能的直接理由。螺旋球根据双方的速度决定威力，己方精灵速度越慢威力就越高，因此，速度足够慢的多塔克以及铁盘坚果有时就会选择螺旋球作为攻击技能。同为钢系技能的铁头则刚好相反，铁头拥有害怕效果，但害怕状态只能施加给后行动的对手，因此铁头更适合高速度的精灵，比如速度在钢系精灵中数一数二的吉拉齐以及铁壳蚁。



考虑精灵的独特之处

《口袋妖怪》虽然出了六个世代，精灵多达718种甚至还要多，但仔细观察的话，可以发现其中不少精灵都有相似之处：比如每一代游戏都会有“门前虫”与“门前鸟”，初代是巴大蝴、大针蜂与比雕，到了《金·银》则是凶蜘蛛、安瓢虫与夜鹰，之后经过《宝石》、《钻石·珍珠》与《黑·白》，直到《X·Y》，也依然有绚丽蝶以及火矢鹰继承了前辈们的光荣传统。

有了类似的精灵作横向比较，我们就更能发现一只精灵的独有优势。比如巴大蝴与绚丽蝶都拥有复眼特性+催眠粉+蝶之舞，然而绚丽蝶能力更强，又能学到强力技能暴风，显然是更优秀的那个，那如果要培养巴大蝴的话，就可以考虑使用愤怒粉以及顺风等技能，错开与绚丽蝶的竞争，在双打中发挥它的优势。狩猎凤蝶能力不太出众，而且连催眠粉也无法学会，但它拥有竞争心特性，配合杂耍以及蜻蜓回转等技能，在物攻技能上相比其他虫子们倒是有着一

些优势。

同样的，沙漠飞龙因为造型关系人气很高，但在对战面上，同属性的叠翅鲨龙以及本作新增的基加迪，包括用法类似的拉恩德伦斯都在能力上对其有着压倒性的优势。这就造成了沙漠飞龙的配招中固然少不了地震这个主力攻击技能，但在其他技能的选取上，则会力求考虑佯攻、顺风、羽栖与地裂这种技能，以求与竞争者们的差别化。



通过观察技能表，我们会发现一些独门技能，这些技能往往只有一个进化系列甚至只有一个精灵才能学会。如果这个技能的效果过得去，那它往往就对能够学会它的精灵很重要，因为这样一来掌握了这个技能的精灵就能很轻松地与其他精灵做到差别化。本作新增精灵中有许多都有专有技能，比如上忍蛙的水流手里剑、剑盾魂的王者之盾、武者熊猫的告别台词等，都是效果非常独特并优秀的技能，所以能够在这些精灵的技能选择中获得青睐也就不奇怪了。

考虑精灵的特性以及道具

许多特性会对特定技能的威力产生直接影响，比如增加接触技能伤害的硬爪、增加拳击技能威力的铁拳、增加拥有特效的技能威力的全力攻击。这些特性常常有化腐朽为神奇之功，深刻影响着特性拥有者在技能上的选择。在之前的世代中，剑舞型卢卡里奥常常会选择神速作为先制攻击技能，因为神速和它的主力攻击技能肉搏有不错的属性互补关系，也是它能学会的威力最大的先制技能。但是到了本作中出现的MEGA卢卡里奥，因为它的特性是适应力，因此它的子弹拳的威力可以与神速持平，考虑到子弹拳对特拉奇昂、MEGA耿鬼等精灵的打击能力，子弹拳的地位也就不输给神速了。

当然，特性对技能选择的影响并不仅限于此。以毒疗为例，毒疗特性并不增强任何技能的威力，但是很多技能都可以围绕这个特性进行展开。毒疗特性的精灵一般携带剧毒珠作为道具，这是蠕蝎的投掷+杂耍Combo的基础。毒疗特性要求精灵进入中毒状态，这就使中毒后威力翻倍的空元气有了用武之地，而且空元气还是蝠蝎打击洗衣机电鬼、蘑菇斗士打击飞行系的重要手段。毒疗特



性的回复量非常可观，这增加了替身与保护的意义：在毒疗特性每回合回复量固定的情况下，通过替身与保护拖延回合，可以最大限度增加回复总量。

道具则是另一个与配招息息相关的因素。比如传统的专爱系道具，即专爱头巾、专爱眼镜以及专爱围巾与变化技能的相性较差，因此大多数携带这些道具的精灵的配招都以攻击技能为主，变化技能顶多带一个戏法。本作中新出现的装甲背心由于限制了辅助技能的使用，甚至连戏法都不能带了。本作中会心一击的几率如果刻意追求将会十分可观，对于携带聚焦镜的强运特性的灾兽，除了可以携带试刀等容易会心一击的技能外，由于会心一击无视己方攻击下降的效果，蛮力也是一个很好的选择。

双打、三打以及轮转

虽然以上文章追求的是不同模式下通用的配招原则，不过始终还是以单打为前提讨论的。对于在双打、三打以及轮转中出场的精灵，需要对单打配招加以改变，才能适应环境的变化。以下对这些模式下的配招倾向做一个简单的介绍，以便读者以后涉及这些模式时能有一个基本的概念。

轮转相对而言是最接近单打的模式，所需的改动通常也最少。由于轮转中场上三只精灵之间的交换不消耗回合，因此求雨、反射盾、欺骗空间与顺风等场地效果得到加强，应该获得更多的重视。由于轮转中将特定精灵换下场非常麻烦，因此要谨慎使用龙星群等自降能力的技能，相反强化技能与替身等有助于控场的技能，以及弱化技能、浸水与戏法+专爱系道具等逼迫对方精灵下场的技能则可以多加使用。

双打有自己独特的战术体系，不过说到底双打就是在两只精灵间产生4种单挑关系，所以本质部分与单打还是共



通的。双打中保护是非常重要的技能，有防止合击、控制本方精灵倒下顺序、拖延欺骗空间回合以及配合队友大爆炸等诸多功能，是耐久不太卓越并且不携带专爱系道具的精灵都会考虑的技能。多体技能因为在每个对象上的伤害都是0.75倍，所以攻击两个精灵时的实际威力是账面威力的1.5倍，实战中不少火系与岩石系都会选择热风以及岩崩作为双打时的攻击技能，放弃单打用的火焰放射或者石刃。而跟我来、愤怒之粉与押后等是双打/三打才会见到的技能，而且效果普遍可观，如果说光翼兽在单打时的灵魂技能是空气切割的话，那在双打中就变为了跟我来。双打中可以对队友使用技能造就了冰之吐息+怒穴特性、围攻+正义之心特性以及虚张声势+奇迹果等Combo的诞生，尤其是虚张声势，既可以为队友提升攻击，还可以作为普通骚扰技能破坏对方的节奏。它的大量存在告诉了每一个初试双打的玩家：双打是一个很看运气的模式。

三打可谓加强版的双打，如果说双打中有什么技能相比单打有所加强，那三打就进一步将这些技能的优势放大了。天气在三打中有着重要的一席之地，因而为了破坏对方的天气战术，手动天气是重要的对抗手段，比如恶作剧之心特性鬼精灵的放晴。多体技能的伤害对象变为3只，因而实际威力也同时增加，为了对抗喷火炎钢兽这类威力过强的多体技能，广域防御被大量使用，风头甚至压过了双打中的全民技能保护。为了对抗广域防御，其他模式中少见的抢夺则成了比佯攻更加热门的技能。当然，还是有一些在三打中才可以看到的战术，一个不错的例子就是轮唱，轮唱如果由高速精灵抢先使用，那只要该回合本方其他精灵也选择轮唱，就可以无视速度顺序立刻使用技能，且将轮唱的威力提升为120，效果可观。本作中仙精灵、MEGA莎娜多的仙之皮肤特性可以将轮唱的属性变为妖精，极光龙的冰冻皮肤特性可以将轮唱的属性变为冰，进一步增加了该战术的魅力。

www.dooland.com

育成预想

文章写到这里，洋洋洒洒九千字，为的就是一个目的：使读者能够对一个适合对战的精灵究竟是什么样有个概念。这样一来，我们就可以开始培养精灵的第一步——设想一个精灵育成完毕的样子。做到了这一步，接下来就可以开始有计划的育成了。

通常来说，培养精灵的动机有两种，一种是有目的性的，比如说你已经构思完了一个队伍，已经打算开始着手组建了，而你即将培养的精灵就是队伍中的一员；另一种是没有目的性的，你可能突然注意到某个精灵，产生了一种想用它的冲动，然后你就去培养了。

对于前一种情形，玩家一般没有什么后顾之忧，只需要按部就班地培养出成品就可。而后一种情形通常是伴随着风险的，因为在没有实战经验的情况下，并不容易判断一只精灵究竟练成什么样才是最合适的。一旦练错，可能大量的时间即会付诸东流。

为了尽量避免这样的悲剧，我们可以从两方面入手：其一是丰富对的战经验，降低练错方向的概率，这也是前一部分文章的意义；其二是为今后的成品精灵保留一定的可塑性。

事实上，一只培育完成的成品，并非完全丧失了可塑性。在减努力值树果以及重置沙包的帮助下，它可以重新分配努力值。在特性胶囊的帮助下，它可以在两种普通特性间相互切换。在技能机器与技能回忆人的帮助下，它可以重新学习一定数量的技能。因此在培育前，我们可以试着忽略这些可以重新修改的因素，而将重心放在决定那些难以更改的要素：性格、个体值、特性（一般是隐藏特性）、遗传技能上。

其中个体值绝大部分情况下取到最高即可（当然有些精灵的速度是要取到最低），并没有特别的花样，不太容易发生预测错误的情况。个体值如果要打回去重练，一般都是满足不了精灵所需要的觉醒力量属性的问题。许多精灵的所需觉醒力量属性都是有迹可循的，比如电系一般使用觉醒力量（冰），草系则是觉醒力量（火），这可以帮助你预测你的精灵所需要的觉醒力量的属性。只有少数精灵需要各种属性的觉醒力量，比如火神虫。不过本作中觉醒力量威力固定为60，相比前作中70的威力上限有所下降，打击2倍克制的对手也不过120威力而已。因此相对来说，觉醒力量的需求度相比前作有所减小，孵蛋前所要冒的风险也就小了。

※性格的决定是最重要的准备工作

一般来说，性格负修正哪项是很容易决定的。在没有特别需要负修正的能力，比如欺骗空间型精灵的速度时，因为能同时用上两攻的精灵不多，所以性格负修正不需要的那项攻击即可。至于性格修正哪项，则有两种决定方式：如果精灵有某项能力的期望值必须要性格修正才能到达，比如快龙希望速度能超过极限速度的蘑菇斗士（即速度努力252、速度个体31并性格修正速度的蘑菇斗士），或者快乐蛋希望极限物防以抗近战，那性格修正需要极限的那项能力即可。当精灵没有这样的需求时，性格一般修正最高的那项能力。这是因为如果基础能力高，那么性格修正造成的能



力增量也多，较为节省能力值。比如卡比兽设定了物防220，特防297的目标。如果这只卡比兽性格修正物防，那它的努力值分配则为物防136点，特防164点，共计300点。如果它的性格修正特防，则努力值分配为物防216点，特防56点，共计272点。后一种分配少用了28点努力，自然就可以把这些努力值用在其他能力的提高上。

这样的思路也可以帮助我们去决定那些六项能力都有用的精灵的性格。如果我希望这个精灵有一项能力特别高，那性格自然修正这一项能力。剩余四项能力中，如果我希望每一项都要太低，这时性格就可以负修正能力最低的那一项，因为它能力最低，性格负修正后扣掉的能力最少，就可以用最少的努力值补回来。同样的，对于那些能力特别水、既不期望某项能力很高也不希望某项能力太低的精灵，性格可以修正期望能力最高的那项，负修正期望能力最低的项，从而最大程度地节约努力值。

特性的决定最为简单，只是一个Yes or No的工作。因为特性胶囊的存在，玩家只需作出一个决定：用普通特性，还是用隐藏特性。当然有不少精灵的普通特性和隐藏特性都是有一定价值，比如本作中亡灵古树的收获就是在某些情况下不亚于自然回复以及洞察的特性，在不清楚它的实战实力的情况下，可能难以抉择。个人觉得碰到这种情况，选择隐藏特性是一个不错的方法，因为在孵蛋过程中，隐藏特性转到普通特性较为简单，更能应对不时之需，而普通特性转到隐藏特性就得另起炉灶。详情将会在以后提及。

遗传技能在这里暂不展开，同样也会在接下来的孵蛋篇中详细介绍。遗传技能是一种技能学习的手段，必须通过生蛋才能获得。因此，如果你的精灵的预想配招中存在遗传技能，或者你觉得这个遗传技能以后可能会用上，那在孵蛋时就有必要将这个技能遗传下来。

下辑预告

限于笔者时间以及篇幅所限，本辑文章就到此为止了，希望这篇文章能给新玩家塑造一定的配招概念，给老玩家带来些许有用的细节内容。在下辑文章中，将带来更多的研究筹备内容。所谓工欲善其事，必先利其器，如何使武器变得最为锋利，敬请期待下一辑的内容！

《口袋妖怪 X·Y》后续研究（2）

RPG	收集育成	3DS
口袋妖怪 X·Y		
ポケットモンスター－X·Y		
Pokemon/Gamefreak	日版/美版	2013年10月12日
1～4人	4800日元	对应邂逅通信等

文/sure、koflover
编/马修

树果系统详解

树果是游戏中最重要的道具之一，种类十分多，有着各种各样的功能。树果在包裹内分出了专门一栏显示，属于消耗品，卖价为10元。其中许多树果在战斗中携带、配合特性能在对战中发挥十分重要的作用。树果的获取来源主要有以下几种。

摘取

在游戏的诸多场景内有着长有树果的大树，玩家可以在树下摘取到相应的果实。不过每次只能摘取到一个果实，摘取后得等一周左右才会长出新的。

战斗

在特定的地点的野外遇敌时，背景的树上会挂有树果。这个时候用特殊的攻击技能比如暴风雪、气刃斩、龙卷风等技能，就能够将树果打下来，战斗结束后获得。不过大多数果实都有其他来源。另外在种植果树的时候调查摇动的树会遭遇到14级左右的虫系小精灵，可以从它们身上偷取到树果。

每日任务

在18号道路的民家内可进行属性相克倒转的战斗，每天一次。获胜后根据战斗中打出特效攻击的次数来给予树果。在古木镇（コボクタウン/Camphrier Town ）左边房间内的大叔每天会要求查看一个属性的小精灵，将相应属性的小精灵带给他看后就能获得树果作为奖励。比翼市（ヒヨクシティ/Coumarine City）卖香炉的商店下面有个无人柜台，每天柜台上会刷新一个树果。

种植

种植是游戏中量产果实的最好方法了。种植地点在7号道路的右下果园，将果实埋下后浇水，然后过一天就可以收获3～5个同种类的果实了。期间去查看种植情况可以拔草和除虫。特定两个树果相邻种植的话会变异出特殊的树果，这是诸多特殊树果的惟一获得方法。

树果全资料

这里附上游戏中树果的全部资料，表格中除了作用及入手方式，也给出了杂交变异资料。

HP和PP回复树果一览

中文名	日文名	英文名	颜色	变异树果	变异相邻树果	携带精灵	携带后效果	入手方法
樱桃果	クラボのみ	Cheri Berry	赤	—	—	74号精灵芭瓢虫	解除麻痹状态	给古木镇大叔看指定类型的精灵/比翼市的无人柜台
栗果	カゴのみ	Chesto Berry	紫	昆布果	柿果	134号精灵幻光虫	解除睡眠状态	给古木镇大叔看指定类型的精灵/比翼市的无人柜台
桃果	モモンのみ	Pecha Berry	粉	枇杷果	橙果	21号精灵刺粉蛹	解除中毒状态	给古木镇大叔看指定类型的精灵/比翼市的无人柜台
蓝莓果	チ–ゴのみ	Rawst Berry	绿	—	—	44号精灵蓑衣虫	解除烧伤状态	给古木镇大叔看指定类型的精灵/比翼市的无人柜台
沙梨果	ナナシのみ	Aspear Berry	黄	蜜瓜果	海棠果	76号精灵三目蜂	解除冰冻状态	12号道路树木上摘取/给古木镇大叔看指定类型的精灵/比翼市的无人柜台
海棠果	ヒメリのみ	Leppa Berry	赤	蜜瓜果	沙梨果	74号精灵芭瓢虫	回复一个技能10PP	15号道路树木上摘取
橘果	オレンのみ	Oran Berry	青	枇杷果	桃果	133号精灵萤火虫	回复10HP	5号道路树木上摘取/18号道路的逆相克战斗
柿果	キ–のみ	Persim Berry	粉	昆布果	栗果	21号精灵刺粉蛹	解除混乱状态	7号道路树木上摘取
李子果	ラムのみ	Lum Berry	绿	番茄果	文旦果	44号精灵蓑衣虫	解除所有异常状态	16号道路树木上摘取
文旦果	オボンのみ	Sitrus Berry	黄	番茄果	李子果	76号精灵三目蜂	回复1/4HP	11号道路树木上摘取/18号道路的逆相克战斗
无花果	フィラのみ	Figy Berry	赤	葡萄果	芭乐果	74号精灵芭瓢虫	回复1/8HP，怕辣的性格会混乱	21号道路树木上摘取
猕猴果	ウイのみ	Wiki Berry	紫	—	—	134号精灵幻光虫	回复1/8HP，怕涩的性格会混乱	5、6、7、10、11、22道路内，战斗背景树上的紫色果实
芒果	マゴのみ	Mago Berry	粉	石榴果	木瓜果	21号精灵刺粉蛹	回复1/8HP，怕甜的性格会混乱	8号道路树木上摘取
芭乐果	バンジのみ	Aguav Berry	绿	葡萄果	无花果	44号精灵蓑衣虫	回复1/8HP，怕苦的性格会混乱	6号道路树木上摘取
木瓜果	イアのみ	Iapapa Berry	黄	石榴果	芒果	76号精灵三目蜂	回复1/8HP，怕酸的性格会混乱	10号道路树木上摘取

努力值下降树果一览

中文名	日文名	英文名	颜色	变异树果	变异相邻树果	携带精灵	携带后效果	入手方法
石榴果	ザロクのみ	Pomeg Berry	赤	火龙果	佛手果	74号精灵芭瓢虫	使用后HP基础努力值-10	种植变异和精灵身上偷取
昆布果	ネコブのみ	Kelpsy Berry	青	杏果	碧根果	133号精灵萤火虫	使用后物攻基础努力值-10	种植变异和精灵身上偷取
枇杷果	タポルのみ	Qualot Berry	黄	龙眼果	番樱果	76号精灵三目蜂	使用后物防基础努力值-10	种植变异和精灵身上偷取
蜜瓜果	ロメのみ	Hondew Berry	绿	荔枝果	释迦果	44号精灵蓑衣虫	使用后特攻基础努力值-10	种植变异和精灵身上偷取
葡萄果	ウブのみ	Grepa Berry	黄	蛇皮果	玫茄果	76号精灵三目蜂	使用后特防基础努力值-10	种植变异和精灵身上偷取
番茄果	マトマのみ	Tamato Berry	赤	—	—	74号精灵芭瓢虫	使用后速度基础努力值-10	种植变异和精灵身上偷取

承受伤害减少树果一览

中文名	日文名	英文名	颜色	变异树果	变异相邻树果	携带精灵	携带后效果	入手方法
可可果	オッカのみ	Occa Berry	赤	—	—	74号精灵芭瓢虫	受到炎属性相克攻击时受到的伤害减少	18号道路的逆相克战斗
百香果	イトケのみ	Passho Berry	青	—	—	133号精灵萤火虫	受到水属性相克攻击时受到的伤害减少	18号道路的逆相克战斗
碧根果	ソクノのみ	Wacan Berry	黄	杏果	昆布果	76号精灵三目蜂	受到电属性相克攻击时受到的伤害减少	18号道路树木上摘取/18号道路的逆相克战斗
罗望果	リンドのみ	Rindo Berry	绿	—	—	44号精灵蓑衣虫	受到草属性相克攻击时受到的伤害减少	18号道路的逆相克战斗
释迦果	ヤチェのみ	Yache Berry	青	荔枝果	蜜瓜果	133号精灵萤火虫	受到冰属性相克攻击时受到的伤害减少	19号道路树木上摘取/18号道路的逆相克战斗
红椒果	ヨプのみ	Chople Berry	赤	—	—	74号精灵芭瓢虫	受到格斗属性相克攻击时受到的伤害减少	18号道路的逆相克战斗
木通果	ビアーのみ	Kebia Berry	绿	—	—	44号精灵蓑衣虫	受到毒属性相克攻击时受到的伤害减少	18号道路的逆相克战斗
腰果	シュカのみ	Shuca Berry	黄	—	—	76号精灵三目蜂	受到地属性相克攻击时受到的伤害减少	18号道路的逆相克战斗
巴可果	バコウのみ	Coba Berry	青	—	—	133号精灵萤火虫	受到飞行属性相克攻击时受到的伤害减少	18号道路的逆相克战斗
葫芦果	ウタンのみ	Payapa Berry	紫	—	—	134号精灵幻光虫	受到超属性相克攻击时受到的伤害减少	18号道路的逆相克战斗
番樱果	タンガのみ	Tanga Berry	绿	龙眼果	枇杷果	44号精灵蓑衣虫	受到虫属性相克攻击时受到的伤害减少	22号道路树木上摘取/18号道路的逆相克战斗
莱蓟果	ヨロギのみ	Charti Berry	黄	—	—	76号精灵三目蜂	受到岩石属性相克攻击时受到的伤害减少	18号道路的逆相克战斗
佛手果	カシブのみ	Kasib Berry	紫	火龙果	石榴果	134号精灵幻光虫	受到鬼属性相克攻击时受到的伤害减少	20号道路树木上摘取/18号道路的逆相克战斗
黄番果	ハバンのみ	Haban Berry	赤	—	—	74号精灵芭瓢虫	受到龙属性相克攻击时受到的伤害减少	18号道路的逆相克战斗
苍耳果	ナモのみ	Colbur Berry	紫	—	—	134号精灵幻光虫	受到恶属性相克攻击时受到的伤害减少	18号道路的逆相克战斗
小檗果	リリバのみ	Babiri Berry	绿	—	—	44号精灵蓑衣虫	受到钢属性相克攻击时受到的伤害减少	18号道路的逆相克战斗
酸浆果	ホズのみ	Chilan Berry	黄	—	—	76号精灵三目蜂	受到普通属性相克攻击时受到的伤害减少	18号道路的逆相克战斗
玫茄果	ロゼルのみ	Roseli Berry	粉	蛇皮果	葡萄果	21号精灵刺粉蛹	受到仙属性相克攻击时受到的伤害减少	14号道路树木上摘取/18号道路的逆相克战斗

能力变化树果一览

中文名	日文名	英文名	颜色	变异树果	变异相邻树果	携带精灵	携带后效果	入手方法
荔枝果	チイラのみ	Liechi Berry	赤	阿开果	龙眼果	21号精灵刺粉蛹	HP降低到1/4以下时，攻击提升1级	种植变异和精灵身上偷取
龙眼果	リュガのみ	Ganlon Berry	紫	阿开果	荔枝果	134号精灵幻光虫	HP降低到1/4以下时，防御提升1级	种植变异和精灵身上偷取
蛇皮果	カムラのみ	Salac Berry	绿	黄芋果	火龙果	44号精灵蓑衣虫	HP降低到1/4以下时，速度提升1级	种植变异和精灵身上偷取
火龙果	ヤタピのみ	Petaya Berry	粉	黄芋果	蛇皮果	21号精灵刺粉蛹	HP降低到1/4以下时，特攻提升1级	种植变异和精灵身上偷取
杏果	ズアのみ	Apicot Berry	青	—	—	133号精灵萤火虫	HP降低到1/4以下时，特防提升1级	种植变异和精灵身上偷取
莲心果	サンのみ	Lansat Berry	赤	—	—	74号精灵芭瓢虫	HP降低到1/4以下时，进入蓄气状态	战斗小屋超级战斗连胜100场后获得
杨桃果	スターのみ	Starf Berry	绿	—	—	76号精灵三目蜂	HP降低到1/4以下时，随机一项能力提升2级	战斗小屋超级战斗连胜200场后获得
阿开果	アッキのみ	Kee Berry	黄	—	—	76号精灵三目蜂	受到物理伤害时防御上升	种植变异和精灵身上偷取
黄芋果	タラプのみ	Maranga Berry	青	—	—	133号精灵萤火虫	受到特殊伤害时特防上升	种植变异和精灵身上偷取

肥料

肥料是树果的另外一个用途。在农场内可将三个树果放入绿色的箱子内，会得到能增加种植产量的肥料。肥料在播种时可以选择是否添加，一共有四种，得到什么肥料只跟放入树果的颜色有关。所以可用容易获得的树果来制造肥料。

中文名	日文名	英文名	效果	获得方法
高产肥料	たわわこやし	Rich Mulch	在树果田里使用。即使不频繁照顾也能增加采收的树果数	同色的树果三个。
意外肥料	びっくりこやし	Surprise Mulch	在树果田里使用。根据树果的组合会发生突然变异的话则必定发生	同色的树果两个加另外个其他颜色的树果。
高速肥料	ぐんぐんこやし	Boost Mulch	在树果田里使用后土地会很容易干。不过同时可以通过大量浇水来增加采收的树果数	三个不同颜色的树果。
惊叹肥料	とんでもこやし	Amaze Mulch	同时拥有其他三种肥料的效果	阿开果或黄芋果加上其他两个任意的树果。

果汁店

在米亚雷市的果汁店（しるや）和精灵的培育有很大关系。在左侧柜台付钱可让精灵喝果汁，一天一次。果汁的种类随机刷新，根据种类的不同可分别提升努力值、等级和亲密度。而右边的柜台则可用树果来制造果汁，也是一天一次。果汁效果见表格。

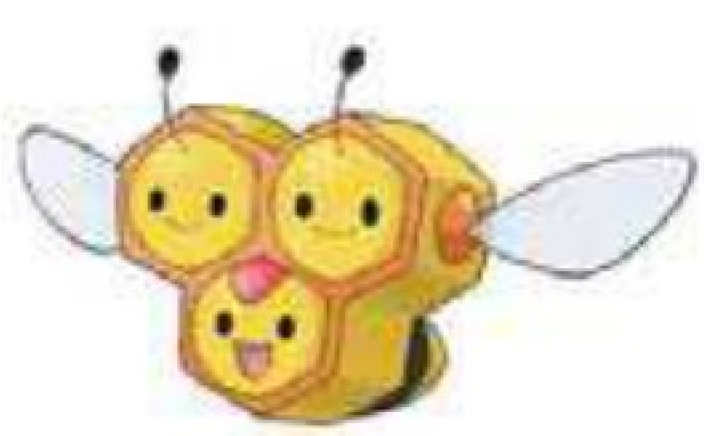
左边柜台果汁一览

中文名	日文名	效果
多彩奶昔	カラフルシェイク	提升好感度
紫色果汁	パ–プルジュ–ス	提升HP努力基础值
红色果汁	レッドジュ–ス	提升物攻努力基础值
黄色果汁	イエロ–ジュ–ス	提升物防努力基础值
蓝色果汁	ブル–ジュ–ス	提升特攻努力基础值
绿色果汁	グリ–ンジュ–ス	提升特防努力基础值
神奇苏打	ミラクルソ–ダ	提升等级
奇妙苏打	ワンダフルソ–ダ	提升等级

右边柜台果汁一览

中文名	日文名	效果	调制方法
紫色果汁	パ–プルジュ–ス	提升HP努力基础值	紫色的树果两个
红色果汁	レッドジュ–ス	提升物攻努力基础值	赤色的树果两个
黄色果汁	イエロ–ジュ–ス	提升物防努力基础值	黄色的树果两个
蓝色果汁	ブル–ジュ–ス	提升特攻努力基础值	青色的树果两个
绿色果汁	グリ–ンジュ–ス	提升特防努力基础值	绿色的树果两个
粉色果汁	ピンキ–ジュ–ス	提升速度努力基础值	粉色的树果两个
多彩奶昔	カラフルシェイク	提升好感度	两个不同颜色的树果
神奇苏打	ミラクルソ–ダ	提升等级（1～3）	莲心果加杨桃果
暗黑汤	デンジャ–ス–プ	将努力值清零	阿开果加黄芋果






www.cooland.com

全道具列表

以下是《X·Y》中的全部道具，根据道具的性质进行分类，在各个分类项目中以日文假名为序。“主要入手途径”一项仅供参考，不包含在野外大量拾取和探宝的情况。另外，某些具有多重功能的道具，会在分类项目中重复列出，以便各位查找。而一些目前无法入手但游戏中有收录的道具，则以“暂时无法入手”标注。

精灵球

中文名	日文名	英文名	效果解说	主要入手途径
迅速球	クイックボール	Quick Ball	在战斗第一回合时捕获度修正为4，否则为1	在米亚雷市、比翼市、映雪市的商店购买
豪华球	ゴージャスボール	Luxury Ball	捕获度修正为1，用豪华球捕获到的精灵，每次在捕获地提升亲密度时亲密度额外增加1点	在米亚雷市的商店购买
运动球	コンペボール	Sport Ball	捕虫大会专用球，离开大会后回收，捕获度修正为1.5	暂时无法入手
狩猎球	サファリボール	Safari Ball	狩猎区专用球，离开狩猎区后回收，捕获度修正为1.5	暂时无法入手
超级球	スーパーボール	Great Ball	较好的精灵球，捕获度修正为1.5	可由拾荒特性获得，在各城市商店均可购买
速度球	スピードボール	Fast Ball	捕获速度种族值大于等于100的精灵时捕获度修正为4，否则为1	暂时无法入手
黑暗球	ダークボール	Dusk Ball	在夜晚时段或山洞中捕获精灵时捕获度修正为4，否则为1	在米亚雷市、青叶市、映雪市的商店购买
潜水球	ダイブボール	Dive Ball	捕获冲浪或钓鱼遇敌的精灵时捕获度修正为3.5	在米亚雷市的商店购买
时间球	タイマーボール	Timer Ball	战斗超过10回合时捕获度修正为4，否则为（回合数×0.3+1）	在米亚雷市、比翼市、映雪市的商店购买
梦境球	ドリームボール	Dream Ball	梦境世界专用球，离开梦境世界后会回收，必定捕获精灵	暂时无法入手
巢穴球	ネストボール	Nest Ball	捕获等级小于等于30的精灵时，捕获度为（40–精灵等级）/10，否则为1	在米亚雷市、青叶市、映雪市的商店购买
撒网球	ネットボール	Net Ball	捕获水系或虫系精灵时捕获度修正为3，否则为1	在米亚雷市、青叶市、映雪市的商店购买
公园球	パークボール	Park Ball	朋友公园专用球，离开公园后回收，必定捕获精灵	暂时无法入手
究极球	ハイパーボール	Ultra Ball	优秀的精灵球，捕获度修正为2	可由拾荒特性获得，在各城市商店均可购买
治愈球	ヒールボール	Heal Ball	捕获度修正为1，用治愈球捕获到的精灵会回复满HP并解除异常状态	在米亚雷市、映雪市的商店购买
珍贵球	プレシャスボール	Cherish Ball	官方配信精灵的专用球	官方配信赠品
贵宾球	プレミアボール	Premier Ball	捕获度修正为1	在商店一次购买10个或更多的怪兽球时赠送1个
友谊球	フレンドボール	Friend Ball	捕获度修正为1，捕获到的精灵亲密度为200	暂时无法入手
重量球	ヘビーボール	Heavy Ball	根据精灵重量决定捕获度修正，最小为–20，最大为40	暂时无法入手
大师球	マスターボール	Master Ball	最好的精灵球，必定捕获任何野生精灵	完成精灵球工厂剧情后由该工厂社长赠送
中文名	日文名	英文名	效果解说	主要入手途径
月亮球	ムーンボール	Moon Ball	捕获由月亮石进化的精灵时捕获度修正为4，否则为1	暂时无法入手
怪兽球	モンスターボール	Poke Ball	一般的精灵球，捕获度修正为1	在各城市商店均可购买
爱心球	ラブラブボール	Love Ball	捕获与己方同类且性别不同的精灵时捕获率修正为8，否则为1	暂时无法入手
重复球	リピートボール	Repeat Ball	捕获已登录图鉴的精灵时捕获度修正为3，否则为1	在米亚雷市、比翼市、映雪市的商店购买
诱饵球	ルアーボール	Lure Ball	捕获由钓鱼遇敌的精灵时捕获度修正为3，否则为1	暂时无法入手
等级球	レベルボール	Level Ball	根据双方等级差决定捕获度修正，最小为1，最大为8	暂时无法入手

补给药剂

中文名	日文名	英文名	效果解说	主要入手途径
好伤药	いいキズぐすり	Super Potion	回复一只精灵50点HP	在各城市商店均可购买，可由拾荒特性获得
愤怒馒头	いかりまんじゅう	RageCandyBar	回复一只精灵20点HP	在各地旅馆随机获得
美味水	おいしいみず	Fresh Water	回复一只精灵50点HP	在连理镇 的男性NPC处购买
全回复药	かいふくのくすり	Full Restore	回复一只精灵全部HP并解除除濒死外所有异常状态	在各城市商店均可购买，可由拾荒特性获得
伤药	キズぐすり	Potion	回复一只精灵20点HP	在各城市商店均可购买，可由拾荒特性获得
树果汁	きのみジュース	Berry Juice	回复一只精灵20点HP，由精灵携带时可在HP低于一半时自动使用	在米亚雷市的商店购买，野生壶壶龟有几率携带
元气药片	げんきのかけら	Revive	解除一只精灵的濒死状态并回复最大HP的50%	在各城市商店均可购买，可由拾荒特性获得
元气药块	げんきのかたまり	Max Revive	解除一只精灵的濒死状态并回复全部HP	在米亚雷市的商店购买，可由拾荒特性获得
解冻药	こおりなおし	Ice Heal	解除一只精灵的冰冻状态	在各城市商店均可购买
苏打水	サイコソーダ	Soda Pop	回复一只精灵50点HP	在青叶市的女性NPC处购买，完成超级训练关卡后的奖励
高级伤药	すごいキズぐすり	Hyper Potion	回复一只精灵200点HP	在各城市商店均可购买，可由拾荒特性获得
圣灰	せいなるはい	Sacred Ash	解除队伍中所有精灵的濒死状态并回复全部HP，不能在战斗中使用	暂时无法入手
力量之粉	ちからのこな	EnergyPowder	回复一只精灵50点HP并降低亲密度	在米亚雷市的商店购买
力量之根	ちからのねっこ	Energy Root	回复一只精灵200点HP并大幅度降低亲密度	在米亚雷市的商店购买
解毒药	どくけし	Antidote	解除一只精灵的中毒状态	在各城市商店均可购买
万能药	なんでもなおし	Full Heal	解除一只精灵除濒死外所有异常状态	在各城市商店均可购买，可由拾荒特性获得
清醒药	ねむけざまし	Awakening	解除一只精灵的睡眠状态	在各城市商店均可购买
心形甜品	ハートスイーツ	Sweet Heart	回复一只精灵20点HP	由古木镇的女性NPC赠送
万能粉	ばんのうごな	Heal Powder	解除一只精灵除濒死外所有异常状态并降低亲密度	在米亚雷市的商店购买
PP匀回复	ピーピーエイダー	Elixir	回复一只精灵所有技能的10点PP	可由拾荒特性获得
PP回复	ピーピーエイド	Ether	回复一只精灵一个技能的10点PP	在米亚雷市的商店购买，可由拾荒特性获得
PP全满	ピーピーマックス	Max Elixir	回复一只精灵所有技能的全部PP	可由拾荒特性获得
PP补满	ピーピーリカバー	Max Ether	回复一只精灵一个技能的全部PP	在精灵球工厂、口袋妖怪村、冠军之路等地点拾取
飞云冰淇淋	ヒウンアイス	Casteliacone	解除一只精灵除濒死外所有异常状态	暂时无法入手
釜炎仙贝	フエンせんべい	Lava Cookie	解除一只精灵除濒死外所有异常状态	在各地旅馆随机获得
复活药草	ふっかつそう	Revival Herb	解除一只精灵的濒死状态并回复全部HP，大幅度降低亲密度	在米亚雷市的商店购买
解麻药	まひなおし	Parlyz Heal	解除一只精灵的麻痹状态	在各城市商店均可购买
痊愈伤药	まんたんのくすり	Max Potion	回复一只精灵全部HP	在各城市商店均可购买
光华可丽饼	ミアレガレット	Lumiose Galette	解除一只精灵除濒死外所有异常状态	在米亚雷市的商店购买
柠檬汁	ミックスオレ	Lemonade	回复一只精灵80点HP	完成超级训练关卡后的奖励
哞哞奶	モーモーミルク	Moomoo Milk	回复一只精灵100点HP	在米亚雷市的商店购买，完成超级训练关卡后的奖励
森林羊羹	もりのヨウカン	Old Gateau	解除一只精灵除濒死外所有异常状态	暂时无法入手
烧伤药	やけどなおし	Burn Heal	解除一只精灵的烧伤状态	在各城市商店均可购买

进化道具

中文名	日文名	英文名	效果解说	主要入手途径
升级补丁	アップグレード	Up-Grade	3D龙携带后通信进化	在战斗洋馆购买
怪异补丁	あやしいパッチ	Dubious Disc	3D龙II型携带后通信进化	在战斗洋馆购买
电气插头	エレキブースター	Electirizer	电击兽携带后通信进化	在战斗洋馆购买
王者之证	おうじゃのしるし	King's Rock	每次攻击时有10%几率使对方害怕，蚊香蛙、呆呆兽携带后通信进化	可由拾荒特性获得，野生的蚊香蛙、快泳蛙、蚊香王、超力张手、摔跤翼人有几率携带
雷之石	かみなりのいし	Thunderstone	使皮卡丘、伊布、电鳗鱼进化	在10、11、13号路拾取，完成超级训练关卡后的奖励

中文名	日文名	英文名	效果解说	主要入手途径
美丽鳞片	きれいなウロコ	Prism Scale	笨笨鱼携带后通信进化	由米亚雷市和连理镇 的NPC赠送，可由拾荒特性获得
深海之鳞	しんかいのウロコ	DeepSeaScale	由珍珠贝携带时特防加倍，珍珠贝携带后通信进化	在蔚蓝湾拾取，野生的双灯鱼、大灯鱼、樱花鳗、古棘鱼有几率携带
深海之牙	しんかいのキバ	DeepSeaTooth	由珍珠贝携带时特攻加倍，珍珠贝携带后通信进化	在蔚蓝湾拾取，野生的利牙鱼、巨牙鲨、猎斑鳗、巴斯鱼有几率携带
锐利之牙	するどいキバ	Razor Fang	每次攻击时有10%几率使对方害怕，飞蝎携带后在夜间升级进化	在战斗洋馆购买
锐利之爪	するどいツメ	Razor Claw	提升1级会心率，狃拉携带后在夜间升级进化	在战斗洋馆购买
太阳石	たいようのいし	Sun Stone	使臭臭花、向日种子、小叶棉、金香娃娃、发电蜥进化	可由拾荒特性获得，野生的太阳岩有几率携带，完成超级训练关卡后的奖励
月亮石	つきのいし	Moon Stone	使尼多娜、尼多利、皮皮、胖丁、玲珑猫、梦纳进化	可由拾荒特性获得，野生的皮可西、月亮石有几率携带，完成超级训练关卡后的奖励
香囊	においぶくろ	Sachet	芳香鸟携带后通信进化	在战斗洋馆购买
光之石	ひかりのいし	Shiny Stone	使飞翼兽、双色玫瑰、奇拉奇诺、花仙子进化	在12号路拾取，完成超级训练关卡后的奖励
盔甲	プロテクター	Protector	铁甲暴龙携带后通信进化	在战斗洋馆购买
发泡奶油	ホイップポップ	Whipped Dream	舔舔糖携带后通信进化	在战斗洋馆购买
火之石	ほのおのいし	Fire Stone	使六尾、卡蒂狗、伊布、火冠猴进化	在米亚雷市的商店购买，完成超级训练关卡后的奖励
岩浆插头	マグマブースター	Magmarizer	鸭嘴火龙携带后通信进化	在战斗洋馆购买
真丸石	まんまるいし	Oval Stone	粉红蛋携带后在白天升级进化	可由拾荒特性获得，野生的粉红蛋有几率携带
水之石	みずのいし	Water Stone	使蚊香蛙、大舌贝、海星星、伊布、荷叶怪、水冠猴进化	在米亚雷市的商店购买，完成超级训练关卡后的奖励
觉醒石	めざめいし	Dawn Stone	使戈莉娅、雪侏儒进化	在3号路拾取，完成超级训练关卡后的奖励
金属外衣	メタルコート	Metal Coat	使钢系攻击技能伤害提升20%，大岩蛇、飞天螳螂携带后通信进化	在精灵球工厂拾取，野生的小磁怪、三磁怪、悬浮蟹、多塔克有几率携带
暗之石	やみのいし	Dusk Stone	使黑暗鸦、梦妖、油灯鬼、双剑魂进化	在薰衣市、终端洞窟拾取，完成超级训练关卡后的奖励
叶之石	リーフのいし	Leaf Stone	使臭臭花、口呆花、蛋蛋、长鼻叶、菜冠猴进化	在米亚雷市的商店购买，完成超级训练关卡后的奖励
龙鳞	りゅうのウロコ	Dragon Scale	海刺龙携带后通信进化	在终端洞窟拾取，野生的墨海马、海刺龙、迷你龙、哈克龙有几率携带
灵界之布	れいかいのぬの	Reaper Cloth	夜行鬼携带后通信进化	在战斗洋馆购买

战斗道具

中文名	日文名	英文名	效果解说	主要入手途径
特效防御	エフェクトガード	Guard Spec	5回合内使在场的一只精灵不会被降低能力等级	在白檀市的商店购买
致命攻击	クリティカット	Dire Hit	使在场的一只精灵处于蓄气状态	在白檀市的商店购买
速度强化	スピーダー	X Speed	使在场的一只精灵提升1级特防	在白檀市的商店购买
特攻强化	スペシャルアップ	X Special	使在场的一只精灵提升1级特攻	在白檀市的商店购买
特防强化	スペシャルガード	X Sp.Def	使在场的一只精灵提升1级特防	在白檀市的商店购买
防御强化	ディフェンダー	X Defend	使在场的一只精灵提升1级物防	在白檀市的商店购买
力量强化	プラスパワー	X Attack	使在场的一只精灵提升1级物攻	可由拾荒特性获得，在白檀市的商店购买
命中强化	ヨクアタール	X Accuracy	使在场的一只精灵提升1级命中	在白檀市的商店购买

营养药剂

中文名	日文名	英文名	效果解说	主要入手途径
速度剂	インドメタシン	Carbos	含糖的营养剂，提升一只精灵10点速度努力值，最多提升到100努力	在薰衣市的商店和战斗洋馆购买
特防剂	キトサン	Zinc	含锌的营养剂，提升一只精灵10点特防努力值，最多提升到100努力	在薰衣市的商店和战斗洋馆购买
物攻力之羽	きんりょくのハネ	Muscle Wing	提升一只精灵1点物攻努力值，最多提升到252努力	在米亚雷市战斗学院的奖品
速度之羽	しゅんぱつのハネ	Swift Wing	提升一只精灵1点速度努力值，最多提升到252努力	在米亚雷市战斗学院的奖品

中文名	日文名	英文名	效果解说	主要入手途径
特防之羽	せいしんのハネ	Clever Wing	提升一只精灵1点特防努力值，最多提升到252努力	在米亚雷市战斗学院的奖品
体力之羽	たいりょくのハネ	Health Wing	提升一只精灵1点HP努力值，最多提升到252努力	在米亚雷市战斗学院的奖品
物攻剂	タウリン	Protein	含蛋白质的营养剂，提升一只精灵10点物攻努力值，最多提升到100努力	在薰衣市的商店和战斗洋馆购买
特攻之羽	ちりょくのハネ	Genius Wing	提升一只精灵1点特攻努力值，最多提升到252努力	在米亚雷市战斗学院的奖品
物防之羽	ていこうのハネ	Resist Wing	提升一只精灵1点物防努力值，最多提升到252努力	在米亚雷市战斗学院的奖品
特性胶囊	とくせいカプセル	Ability Capsule	使一只精灵改变为另一种通常特性	在薰衣市的商店和战斗洋馆购买
奇异软糖	ふしぎなアメ	Rare Candy	提升一只精灵1个等级，精灵100级时无效	可由拾荒特性获得，在战斗洋馆购买
物防剂	ブロムヘキシン	Iron	含铁的营养剂，提升一只精灵10点物防努力值，最多提升到100努力	在薰衣市的商店和战斗洋馆购买
PP上升	ポイントアップ	PP Up	提升一只精灵一个技能的PP上限1级	米亚雷市的三等奖奖品
PP最大	ポイントマックス	PP Max	提升一只精灵一个技能的PP上限至最大	米亚雷市的二等奖奖品
HP提升剂	マックスアップ	HP Up	提升一只精灵10点HP努力值，最多提升到100努力	可由拾荒特性获得，在薰衣市的商店和战斗洋馆购买
特攻剂	リゾチウム	Calcium	含钙的营养剂提升一只精灵10点特攻努力值，最多提升到100努力	在薰衣市的商店和战斗洋馆购买

古代化石

中文名	日文名	英文名	效果解说	主要入手途径
尖颚化石	アゴのカセキ	Jaw Fossil	在研究所复活后可得到小暴龙	在光辉洞窟碎石
螺贝化石	かいのカセキ	Helix Fossil	在研究所复活后可得到菊石兽	在光辉洞窟碎石
甲壳化石	こうらのカセキ	Dome Fossil	在研究所复活后可得到化石盔	在光辉洞窟碎石
头盖化石	ずがいのカセキ	Skull Fossil	在研究所复活后可得到铁头龙	在光辉洞窟碎石
盾甲化石	たてのカセキ	Armor Fossil	在研究所复活后可得到盾甲龙	在光辉洞窟碎石
爪部化石	ツメのカセキ	Claw Fossil	在研究所复活后可得到太古羽虫	在光辉洞窟碎石
根部化石	ねっこのカセキ	Root Fossil	在研究所复活后可得到化石百合	在光辉洞窟碎石
羽毛化石	はねのカセキ	Plume Fossil	在研究所复活后可得到元祖鸟	在光辉洞窟碎石
秘密琥珀	ひみつのコハク	Old Amber	在研究所复活后可得到化石翼龙	在光辉洞窟碎石
背鳍化石	ヒレのカセキ	Sail Fossil	在研究所复活后可得到冻土龙	在光辉洞窟碎石
盖甲化石	ふたのカセキ	Cover Fossil	在研究所复活后可得到太古龟	在光辉洞窟碎石

交易道具

中文名	日文名	英文名	效果解说	主要入手途径
蓝色碎片	あおいかけら	Blue Shard	可卖高价	暂时无法入手
蓝色笛子	あおいビードロ	Blue Flute	可卖高价	暂时无法入手
红色碎片	あかいかけら	Red Shard	可卖高价	暂时无法入手
红色笛子	あかいビードロ	Red Flute	可卖高价	暂时无法入手
浅水贝	あさせのかいがら	Shoal Shell	可卖高价	暂时无法入手
浅水盐	あさせのしお	Shoal Salt	可卖高价	暂时无法入手
脱洞绳	あなぬけのヒモ	Escape Rope	回到所在洞窟的入口位置	可由拾荒特性获得，在各城市商店均可购买
花蜜	あまいミツ	Honey	可用来吸引野生精灵	可由集蜜特性获得，野生的三目蜂有几率携带
大蘑菇	おおきなキノコ	Big Mushroom	可卖高价	野生的派拉斯、投球菇、球桶菇有几率携带
大珍珠	おおきなしんじゅ	Big Pearl	可卖高价	野生的大舌贝、铁甲贝、珍珠贝有几率携带
丸子珍珠	おだんごしんじゅ	Pearl String	可卖高价	在21号路拾取
芳香蘑菇	かおるキノコ	BalmMushroom	可卖高价	在20号路拾取
枢纽石	かなめいし	Odd Keystone	用来召唤米卡尔鬼的道具	暂时无法入手
黄色碎片	きいろいかけら	Yellow Shard	可卖高价	暂时无法入手
黄色笛子	きいろビードロ	Yellow Flute	可卖高价	暂时无法入手
贵重骨头	きちょうなホネ	Rare Bone	可卖高价	在19号路拾取
美丽羽毛	きれいなハネ	Pretty Wing	可卖高价	与各城市中的稚声鸟对话后随机获得
金珠	きんのたま	Nugget	可卖高价	野生的废箱怪有几率携带
黑色笛子	くろいビードロ	Black Flute	可卖高价	暂时无法入手

www.doolang.com

中文名	日文名	英文名	效果解说	主要入手途径
黄金喷雾剂	ゴ–ルド スプレ–	Max Repel	250步内不会遇到比首位精灵等级低的野生精灵	可由拾荒特性获得，在各城市商店均可购买
白银喷雾剂	シルバ–スプレ–	Super Repel	200步内不会遇到比首位精灵等级低的野生精灵	在各城市商店均可购买
白色笛子	しろいビ–ドロ	White Flute	可卖高价	暂时无法入手
珍珠	しんじゅ	Pearl	可卖高价	野生的大舌贝、铁甲贝有几率携带
彗星碎片	すいせいのかけら	Comet Shard	可卖高价	在百谷市拾取
小蘑菇	ちいさなキノコ	TinyMushroom	可卖高价	野生的派拉斯、投球菇、球桶菇有几率携带
大金珠	でかいきんのたま	Big Nugget	可卖高价	完成精灵球工厂剧情后由该工厂社长赠送
心之鳞片	ハ–トのウロコ	Heart Scale	在风絮镇可用来回忆精灵已遗忘的技能	可由拾荒特性获得，野生的爱心鱼有几率携带
神秘摆设	ふしぎなおきもの	Strange Souvenir	可卖高价	在各地旅馆随机获得
星之碎片	ほしのかけら	Star Piece	可卖高价	野生的海星星、宝石海星有几率携带
星之沙	ほしのすな	Stardust	可卖高价	野生的海星星、宝石海星有几率携带
绿色碎片	みどりのかけら	Green Shard	可卖高价	暂时无法入手
驱虫喷雾剂	むしよけスプレ–	Repel	100步内不会遇到比首位精灵等级低的野生精灵	可由拾荒特性获得，在各城市商店均可购买

重要道具

中文名	日文名	英文名	效果解说	主要入手途径
TMV通行证	TMVパス	TMV Pass	能够乘坐连接米亚雷市和黄楠市的高速列车	通关后在米亚雷市由奥古斯汀博士赠送
好钓竿	いいつりざお	Good Rod	可以钓到更好的精灵	由比翼市的男性NPC赠送
基因之楔	いでんしのくさび	DNA Splicers	使丘雷姆和莱希拉姆或泽克罗姆合体的道具	在黄楠市向西北小屋中的女性NPC展示丘雷姆后获得
写形镜	うつしかがみ	Reveal Glass	使托尔涅罗斯、波尔托罗斯或拉恩德伦斯变为灵兽形态	在映身洞窟拾取
电梯钥匙	エレベ–タのキ–	Elevator Key	可以进入吕山德的实验室	打败燃烧团的干部红叶后获得
学习装置	がくしゅうそうち	Exp. Share	开启后使未出场战斗的精灵获得50%的经验值，出场战斗精灵的经验值不会被分走	白檀市道馆挑战胜利后由北部出口的女性NPC赠送
卡洛斯勋章	カロスエンブレム	Honor of Kalos	作为在卡洛斯地区所取得伟大功绩的见证	初次通关后获得
葛拉西蒂亚花	グラシデアのはな	Gracidea	在白天使用可使塞伊米变为天空形态	在映雪市向女性NPC展示塞伊米后获得
自行车	じてんしゃ	Bicycle	能够快速行进	在青叶市的自行车商店获得
高级钓竿	すごいつりざお	Super Rod	可以钓到最好的精灵	由16号路的男性NPC赠送
厉害的石头	すごそうないし	Intriguing Stone	看起来很厉害但却没什么用的石头，用来检验主角是否诚实	在纱罗市由提埃诺赠送
探测器	ダウジングマシン	Dowsing Machine	用来探测地图上的隐藏道具	在8号路由女性NPC赠送
城镇地图	タウンマップ	Town Map	可以查看卡洛斯地区的地理信息和自己所处的位置	在朝目镇由妈妈给予
探险心得	たんけんこころえ	Adventure Rules	记录了新手在冒险时应注意的十大要点	在3号路由竞争对手赠送
博士的信	はかせのてがみ	Prof's Letter	博士写给主角妈妈的信	在名水镇由卡尔姆或塞蕾娜给予
荷叶蛙水壶	ハスボ–じょうろ	Sprinklotad	可以给种下的树果浇水	由7号路果园的NPC赠送
发电站通行证	はつでんしょパス	Power Plant Pass	可以进入卡洛斯发电站	在13号路桥头附近拾取
对战记录器	バトルレコ–ダ–	Vs. Recorder	能够记录对战的重要信息	由黄楠市的男性NPC赠送
汉萨姆票券	ハンサムチケット	Looker Ticket	收集5张后可以成为汉萨姆的助理侦探	根据提示在米亚雷市的5个不同位置寻找
口袋雷达	ポケトレ	Poke Radar	能够检测到草丛中的野生精灵并使草丛摇动	通关后，在米亚雷市的奥古斯汀博士研究所由研究员赠送
口袋妖怪之笛	ポケモンのふえ	Pokeflute	可以唤醒睡在路上的卡比兽	完成香水宫殿剧情后获得
全息投影器	ホロキャスタ–	Holo Caster	可以随时接收并观看全息影像资料	在朝目镇由妈妈给予
旧钓竿	ボロのつりざお	Old Rod	可以在水域钓起精灵	由黄葵镇的男性NPC赠送
圆形护符	まるいおまもり	Oval Charm	能够提高放置在饲养屋的精灵的生蛋几率	完成卡洛斯图鉴后，在米亚雷市由奥古斯汀博士赠送
MEGA手环	メガリング	Mega Ring	与MEGA石共鸣后可以使对应的精灵进行MEGA进化	在精通塔由柯妮赠送
镜片盒	レンズケ–ス	Lens Case	用来收集隐形眼镜的盒子	由米亚雷市的训练师宣传片摄影室的女性NPC赠送
轮滑鞋	ロ–ラ–スケ–ト	Roller Skates	穿上后可以快速滑行或做出花样旱冰动作	在白檀市道馆门口由NPC赠送

携带道具

中文名	日文名	英文名	效果解说	主要入手途径
蓝色围巾	あおいバンダナ	Blue Scarf	提升携带者10%的美丽度	暂时无法入手
飞之石板	あおぞらプレート	Sky Plate	使飞行系攻击技能的伤害提升20%，且阿尔修斯携带时变为飞行系	在比翼市拾取
红线	あかいいと	Destiny Knot	进入着迷状态时，使施加着迷的一方也进入着迷状态；父母有一方携带生蛋时，生出的后代必定遗传父母的随机5项个体值	在青叶市和米亚雷市拾取
红色围巾	あかいバンダナ	Red Scarf	提升携带者10%的帅气度	暂时无法入手
海洋卡带	アクアカセット	Douse Drive	使科技爆破的属性变为水	在黄葵镇拾取
恶之宝石	あくのジュエル	Dark Gem	使用恶系攻击技能时，提升30%伤害并消耗该道具	暂时无法入手
炽热岩石	あついいわ	Heat Rock	使用技能放晴或发动干旱特性时，晴天持续时间提升为8回合	在终端洞窟拾取
怪异香炉	あやしいおこう	Odd Incense	使超能系攻击技能的伤害提升20%，母方吸盘魔偶携带时可以生出玛奈奈	在比翼市的商店购买
电之石板	いかずちプレート	Zap Plate	使电系攻击技能的伤害提升20%，且阿尔修斯携带时变为电系	在卡洛斯发电站拾取
雷电卡带	イナズマカセット	Shock Drive	使科技爆破的属性变为电	在黄葵镇拾取
生命玉	いのちのたま	Life Orb	使用攻击技能时，提升30%伤害且损失1/10最大HP	在战斗洋馆购买
岩之宝石	いわのジュエル	Rock Gem	使用岩系攻击技能时，提升30%伤害并消耗该道具	暂时无法入手
海潮香炉	うしおのおこう	Sea Incense	使水系攻击技能的伤害提升20%，母方玛利鼠或玛利露利携带时可以生出利利鼠	在比翼市的商店购买
超之宝石	エスパージュエル	Psychic Gem	使用超能系攻击技能时，提升30%伤害并消耗该道具	暂时无法入手
玲珑猫之尾	エネコのシッポ	Fluffy Tail	必定从野生战斗中逃离	暂时无法入手
王者之证	おうじゃのしるし	King's Rock	每次攻击时有10%几率使对方害怕，蚊香蛙、呆呆兽携带后通信进化	可由拾荒特性获得，野生的蚊香蛙、快泳蛙、蚊香王、超力张手、摔跤翼人有几率携带
巨大根茎	おおきなねっこ	Big Root	使HP吸取类技能的HP回复量提升30%	在风絮镇拾取
蔷薇香炉	おはなのおこう	Rose Incense	使草系攻击技能的伤害提升20%，母方双色玫瑰或假面玫瑰携带时可以生出花苞玫瑰	在比翼市的商店购买
护身金币	おまもりこばん	Amulet Coin	携带该道具的精灵参与训练员战斗时，战斗后获得双倍金钱	在香水宫殿拾取
空贝铃	かいがらのすず	Shell Bell	攻击后会回复自身相当于攻击伤害1/8的HP	由风絮镇的男性NPC赠送
火焰之玉	かえんだま	Flame Orb	回合结束时若未处于异常状态，则进入烧伤状态	在战斗洋馆购买
斗之宝石	かくとうジュエル	Fighting Gem	使用格斗系攻击技能时，提升30%伤害并消耗该道具	暂时无法入手
硬石	かたいいし	Hard Stone	使岩系攻击技能的伤害提升20%	在光辉洞窟拾取，野生的隆隆石、太阳珊瑚、磁鼻、小哥特拉、哥特拉兽和寄岩蟹有几率携带
浮石	かるいし	Float Stone	使携带者体重减半	在战斗中用高音或岩崩破坏特定场地后获得
不变石	かわらずのいし	Everstone	携带该道具的精灵不能进化，生蛋时可将自己的性格必定遗传给后代	在石苔镇拾取，野生的小拳石、隆隆石和地滚岩有几率携带
岩石香炉	がんせきおこう	Rock Incense	使岩系攻击技能的伤害提升20%，母方胡说树携带时可以生出哭啼树	在比翼市的商店购买
岩之石板	がんせきプレート	Stone Plate	使岩系攻击技能的伤害提升20%，且阿尔修斯携带时变为岩系	在15号路拾取
气息腰带	きあいのタスキ	Focus Sash	满HP时若受到致命攻击，剩余1点HP并消耗该道具	在战斗洋馆购买
气息头巾	きあいのハチマキ	Focus Band	受到致命攻击时有10%几率剩余1点HP	在战斗洋馆购买

中文名	日文名	英文名	效果解说	主要入手途径
黄色围巾	きいろのバンダナ	Yellow Scarf	提升携带者10%的强壮度	暂时无法入手
奇迹种子	きせきのタネ	Miracle Seed	使草系攻击技能的伤害提升20%	初始主角选择针栗鼠时由连理镇的女性NPC赠送，野生的猎牙草、小鬼南瓜有几率携带
球茎	きゅうこん	Absorb Bulb	受到水系攻击伤害时，提升1级特攻并消耗该道具	在战斗洋馆购买
竞争背心	きょうせいギプス	Macho Brace	降低50%的速度，战斗后获得的努力值加倍	在15号路拾取
净化香炉	きよめのおこう	Pure Incense	首位精灵携带时，遇到野生精灵的几率降低，母方风铃携带时可以生出祈福铃	在比翼市的商店购买
净化之符	きよめのおふだ	Cleanse Tag	首位精灵携带时，遇到野生精灵的几率降低	在14号路拾取
美丽脱壳	きれいなぬけがら	Shed Shell	被禁止交换时也可以正常交换下场	野生的末入蛾、狩猎凤蝶、愣头蜥蜴有几率携带
银粉	ぎんのこな	Silver Powder	使虫系攻击技能伤害提升20%	在7号路拾取，野生的巴大蝴、末入蛾、雨蛾有几率携带
草之宝石	くさのジュエル	Grass Gem	使用草系攻击技能时，提升30%伤害并消耗该道具	暂时无法入手
粘针	くっつきバリ	Sticky Barb	每回合损失1/8最大HP，受到接触攻击时若攻击方没有携带道具则该道具会转移给攻击方	野生的铁刺种子有几率携带
黑铁球	くろいてつきゅう	Iron Ball	降低50%的速度，飞行系和浮游特性会受到地面效果影响	可由拾荒特性获得，在战斗洋馆购买
黑泥	くろいヘドロ	Black Sludge	毒系精灵携带时每回合回复1/16最大HP，非毒系精灵携带时每回合损失1/8最大HP	在比翼市拾取，野生的臭臭泥、毒斗蛙、废袋怪、废箱怪有几率携带
黑色眼镜	くろいメガネ	BlackGlasses	使恶系攻击技能的伤害提升20%	在吕山德实验室拾取
黑带	くろおび	Black Belt	使格斗系攻击技能的伤害提升20%	在映身洞窟拾取，野生的纳伽奇和达伽奇有几率携带
烟珠	けむりだま	Smoke Ball	必定从野生战斗中逃离	在荒废旅馆拾取
幸运香炉	こううんのおこう	Luck Incense	携带该道具的精灵参与训练员战斗时，战斗后获得双倍金钱；吉利蛋或快乐蛋携带时可以生出粉红蛋	在比翼市的商店购买
广角镜	こうかくレンズ	Wide Lens	使技能命中率修正为1.1	在战斗洋馆购买，野生的洋洋蜻蜓有几率携带
后攻之尾	こうこうのしっぽ	Lagging Tail	双方使用同等优先度的技能时，携带者的技能必定后出	野生的呆呆兽、大舌头有几率携带
钢之石板	こうてつプレート	Iron Plate	使钢系攻击技能的伤害提升20%，且阿尔修斯携带时变为钢系	在终端洞窟拾取
鬼之宝石	ゴーストジュエル	Ghost Gem	使用鬼系攻击技能时，提升30%伤害并消耗该道具	暂时无法入手
冰之宝石	こおりのジュエル	Ice Gem	使用冰系攻击技能时，提升30%伤害并消耗该道具	暂时无法入手
心之水滴	こころのしずく	Soul Dew	当拉迪亚斯或拉迪奥斯携带时，提升50%的特攻和特防	暂时无法入手
专爱围巾	こだわりスカーフ	Choice Scarf	提升50%速度，但只能使用上场后第一次选择的技能	在战斗洋馆购买
专爱头巾	こだわりハチマキ	Choice Band	提升50%物攻，但只能使用上场后第一次选择的技能	在战斗洋馆购买
专爱眼镜	こだわりメガネ	Choice Specs	提升50%特攻，但只能使用上场后第一次选择的技能	在战斗洋馆购买
坚硬头盔	ゴツゴツメット	Rocky Helmet	每次受到接触攻击的伤害时，使攻击方损失1/6最大HP	由黄葵镇的女性NPC赠送
斗之石板	こぶしのプレート	Fist Plate	使格斗系攻击技能的伤害提升20%，且阿尔修斯携带时变为格斗系	在16号路拾取
恶之石板	こわもてプレート	Dread Plate	使恶系攻击技能的伤害提升20%，且阿尔修斯携带时变为恶系	在荒废旅馆拾取
金刚玉	こんごうだま	Adamant Orb	当迪亚路卡携带时，使自身钢系和龙系攻击技能伤害提升20%	在终端洞窟拾取

中文名	日文名	英文名	效果解说	主要入手途径
涟漪香炉	さざなみのおこう	Wave Incense	使水系攻击技能的伤害提升20%，母方巨翅飞鱼携带时可以生出小球飞鱼	在比翼市的商店购买
流沙岩石	さらさらいわ	Smooth Rock	使用技能沙尘暴或发动扬沙特性时，沙尘暴持续时间提升为8回合	在13号路拾取
幸运蛋	しあわせタマゴ	Lucky Egg	战斗后获得的经验值提升50%	由比翼市的女性NPC赠送，野生的吉利蛋有几率携带
磁铁	じしゃく	Magnet	使电系攻击技能的伤害提升20%	完成卡洛斯发电厂剧情后由女性NPC赠送
水之石板	しずくプレ-ト	Splash Plate	使水系攻击技能的伤害提升20%，且阿尔修斯携带时变为水系	在蔚蓝湾拾取
束缚头巾	しめつけバンド	Binding Band	使束缚类技能的持续伤害提升为每回合1/6最大HP	在战斗洋馆购买
潮湿岩石	しめったいわ	Damp Rock	使用技能求雨或发动降雨特性时，雨天持续时间提升为8回合	在14、19号路拾取
地之宝石	じめんのジュエル	Ground Gem	使用地面系攻击技能时，提升30%伤害并消耗该道具	暂时无法入手
弱点保险	じゃくてんほけん	Weakness Policy	受到属性克制的攻击时，提升2级物攻和特攻并消耗该道具	在战斗洋馆购买
充电电池	じゅうでんち	Cell Battery	受到电系攻击伤害时，提升1级物攻并消耗该道具	在战斗洋馆购买
白玉	しらたま	Lustrous Orb	当帕鲁基亚携带时，使自身水系和龙系攻击技能伤害提升20%	在终端洞窟拾取
丝绸围巾	シルクのスカ-フ	Silk Scarf	使普通系攻击技能的伤害提升20%	由比翼市的男性NPC赠送
白色香草	しろいハ-ブ	White Herb	能力等级下降时，将能力等级复原并消耗该道具	可由拾荒特性获得，在战斗洋馆购买
深海之鳞	しんかいのウロコ	DeepSeaScale	由珍珠贝携带时特防加倍，珍珠贝携带后通信进化	在蔚蓝湾拾取，野生的双灯鱼、大灯鱼、樱花鳗、古棘鱼有几率携带
深海之牙	しんかいのキバ	DeepSeaTooth	由珍珠贝携带时特攻加倍，珍珠贝携带后通信进化	在蔚蓝湾拾取，野生的利牙鱼、巨牙鲨、猎斑鳗、巴斯鱼有几率携带
进化辉石	しんかのきせき	Eviolite	非最终进化形态的精灵携带时，提升50%的物防和特防	在纱罗市拾取
神秘水滴	しんぴのしずく	Mystic Water	使水系攻击技能的伤害提升20%	初始主角选择泡泡蛙时由连理镇 的女性NPC赠送，野生的乘龙瓜有几率携带
速度粉末	スピ-ドパウダ-	Quick Powder	当百变怪携带时，提升100%的速度，变身后无效	野生的百变怪有几率携带
锐利之牙	するどいキバ	Razor Fang	每次攻击时有10%几率使对方害怕，飞蝎携带后在夜间升级进化	在战斗洋馆购买
尖喙	するどいくちばし	Sharp Beak	使飞行系攻击技能的伤害提升20%	在5号路拾取，野生的大嘴雀、嘟嘟有几率携带
锐利之爪	するどいツメ	Razor Claw	提升1级会心率，狃拉携带后在夜间升级进化	在战斗洋馆购买
仙之石板	せいれいプレ-ト	Pixie Plate	使仙系攻击技能的伤害提升20%，且阿尔修斯携带时变为仙系	在口袋妖怪村拾取
先制之爪	せんせいのツメ	Quick Claw	双方使用同等优先度的技能时，携带者的技能有20%几率先出	由米亚雷市的女性NPC赠送，野生的穿山王、狃拉、利爪猫有几率携带
地之石板	だいちのプレ-ト	Earth Plate	使地面系攻击技能的伤害提升20%，且阿尔修斯携带时变为地面系	在映身洞窟拾取，野生的纳伽奇和达伽奇有几率携带
脱离按钮	だっしゅつボタン	Eject Button	受到攻击时，强制交换下场并消耗该道具	在战斗洋馆购买
达人腰带	たつじんのおび	Expert Belt	使用克制目标的属性攻击时，伤害提升20%	由米亚雷市的女性NPC赠送
剩饭	たべのこし	Leftovers	每回合回复1/16最大HP	在12号路拾取，可由拾荒特性获得
虫之石板	たまむしプレ-ト	Insect Plate	使虫系攻击技能的伤害提升20%，且阿尔修斯携带时变为虫系	在21号路拾取
力量头巾	ちからのハチマキ	Muscle Band	使物理攻击技能的伤害提升10%	在战斗洋馆购买
冰冷岩石	つめたいいわ	Icy Rock	使用技能冰雹或发动降雪特性时，雪天持续时间提升为8回合	在严寒大山洞和映雪市拾取
冰之石板	つららのプレ-ト	Icicle Plate	使冰系攻击技能的伤害提升20%，且阿尔修斯携带时变为冰系	在17号路拾取
电气珠	でんきだま	Light Ball	当皮卡丘携带时，提升100%的物攻和特攻	野生的皮卡丘有几率携带

中文名	日文名	英文名	效果解说	主要入手途径
电之宝石	でんきのジュエル	Electric Gem	使用电系攻击技能时，提升30%伤害并消耗该道具	暂时无法入手
剧毒之玉	どくどくだま	Toxic Orb	回合结束时若未处于异常状态，则进入剧毒状态	在战斗洋馆购买
毒之宝石	どくのジュエル	Poison Gem	使用毒系攻击技能时，提升30%伤害并消耗该道具	暂时无法入手
毒刺针	どくバリ	Poison Barb	使毒系攻击技能的伤害提升20%	在4号路拾取，野生的玛瑙水母、刺河豚、双色玫瑰、花苞玫瑰、毒尾蝎、毒龙蝎、节蜈蚣有几率携带
不融冰	とけないこおり	NeverMeltIce	使冰系攻击技能的伤害提升20%	在严寒大山洞拾取，野生的雪松人和弗里基奥有几率携带
突击背心	とつげきチョッキ	Assault Vest	提升50%特防，但不能使用变化类技能	在战斗洋馆购买
龙之宝石	ドラゴンジュエル	Dragon Gem	使用龙系攻击技能时，提升30%伤害并消耗该道具	暂时无法入手
长葱	ながねぎ	Stick	当大葱鸭携带时，提升2级会心率	野生的大葱鸭有几率携带
强韧之爪	ねばりのかぎづめ	Grip Claw	使束缚类技能的持续时间提升为8回合	野生的扭拉有几率携带
狙击标靶	ねらいのまと	Ring Target	使自身的无效抗性变为1倍伤害，不影响特性的效果	在战斗洋馆购买
普之宝石	ノーマルジュエル	Normal Gem	使用普通系攻击技能时，提升30%伤害并消耗该道具	在终端洞窟拾取
诅咒符	のろいのおふだ	Spell Tag	使鬼系攻击技能伤害提升20%	在14号路拾取，野生的诅咒娃娃有几率携带
舒畅香炉	のんきのおこう	Lax Incense	受到攻击时，使攻击方的技能命中率修正为0.95；母方忍兽携带时可生出小忍兽	在比翼市的商店购买
钢之宝石	はがねのジュエル	Steel Gem	使用钢系攻击技能时，提升30%伤害并消耗该道具	暂时无法入手
白金玉	はっきんだま	Griseous Orb	当基拉帝纳携带时，使自身鬼系和龙系攻击技能伤害提升20%，且变为起源形态	在终端洞窟拾取
力量护踝	パワーアンクル	Power Anklet	降低50%的速度，战斗后获得额外4点速度努力值，生蛋时可遗传携带者的速度个体值	在战斗洋馆购买
力量负重	パワーウエイト	Power Weight	降低50%的速度，战斗后获得额外4点HP努力值，生蛋时可遗传携带者的HP个体值	在战斗洋馆购买
力量束带	パワーバンド	Power Band	降低50%的速度，战斗后获得额外4点特防努力值，生蛋时可遗传携带者的特防个体值	在战斗洋馆购买
力量腰带	パワーベルト	Power Belt	降低50%的速度，战斗后获得额外4点物防努力值，生蛋时可遗传携带者的物防个体值	在战斗洋馆购买
力量护腕	パワーリスト	Power Bracer	降低50%的速度，战斗后获得额外4点物攻努力值，生蛋时可遗传携带者的物攻个体值	在战斗洋馆购买
力量镜片	パワーレンズ	Power Lens	降低50%的速度，战斗后获得额外4点特攻努力值，生蛋时可遗传携带者的特攻个体值	在战斗洋馆购买
力量香草	パワフルハーブ	Power Herb	使用蓄力类技能时，可以当回合立刻行动并消耗该道具	在战斗洋馆购买
光苔	ひかりごけ	Luminous Moss	受到水系攻击伤害时，提升1级特防并消耗该道具	在战斗中用高音或岩崩破坏特定场地后获得
光粉	ひかりのこな	BrightPowder	受到攻击时，使攻击方的技能命中率修正为0.9	在战斗洋馆购买
光之粘土	ひかりのねんど	Light Clay	使反射盾和光之壁的持续时间提升为8回合	野生的鬼护卫和鬼重甲有几率携带
飞之宝石	ひこうのジュエル	Flying Gem	使用飞行系攻击技能时，提升30%伤害并消耗该道具	暂时无法入手
皮皮玩偶	ピッピにんぎょう	Poke Doll	必定从野生战斗中逃离	由熏衣市的NPC赠送
火之石板	ひのたまプレート	Flame Plate	使火系攻击技能的伤害提升20%，且阿尔修斯携带时变为火系	在13号路拾取
粉色头巾	ピンクのバンダナ	Pink Scarf	提升携带者10%的可爱度	暂时无法入手
聚焦镜	ピントレンズ	Scope Lens	提升1级会心率	在战斗洋馆购买
气球	ふうせん	Air Balloon	免疫地面系攻击以及撒菱、毒菱、粘网，受到攻击伤害时消耗该道具	在战斗洋馆购买

中文名	日文名	英文名	效果解说	主要入手途径
放大镜	フォ-カスレンズ	Zoom Lens	当本回合在对手之后行动时，技能命中率修正为1.2	在战斗洋馆购买
超之石板	ふしぎのプレ-ト	Mind Plate	使超能系攻击技能的伤害提升20%，且阿尔修斯携带时变为超能系	在10号路拾取
粗骨棒	ふといホネ	Thick Club	当卡拉卡拉或嘎拉嘎拉携带时，提升100%的物攻	野生的卡拉卡拉、嘎拉嘎拉有几率携带
冰冷卡带	フリ-ズカセット	Chill Drive	使科技爆破的属性变为冰	在黄葵镇拾取
火焰卡带	ブレイズカセット	Burn Drive	使科技爆破的属性变为火	在黄葵镇拾取
防尘眼镜	ぼうじんゴ-グル	Safety Goggles	使携带者不受到天气伤害以及粉末类技能的影响	在战斗洋馆购买
精灵玩具	ポケじゃらし	Poke Toy	必定从野生战斗中逃离	由比翼市的NPC赠送
火之宝石	ほのおのジュエル	Fire Gem	使用火系攻击技能时，提升30%伤害并消耗该道具	暂时无法入手
弯匙	まがつたスプ-ン	TwistedSpoon	使超能系攻击技能伤害提升20%	在荒废旅馆拾取，野生的凯西有几率携带
满腹香炉	まんぷくおこう	Full Incense	双方使用同等优先度的技能时，携带者的技能必定后出；母方卡比兽携带时可以生出刚比兽	在比翼市的商店购买
水之宝石	みずのジュエル	Water Gem	使用水系攻击技能时，提升30%伤害并消耗该道具	暂时无法入手
绿色围巾	みどりのバンダナ	Green Scarf	提升携带者10%的聪明度	暂时无法入手
草之石板	みどりのプレ-ト	Meadow Plate	使草系攻击技能的伤害提升20%，且阿尔修斯携带时变为草系	在20号路拾取
虫之宝石	むしのジュエル	Bug Gem	使用虫系攻击技能时，提升30%伤害并消耗该道具	暂时无法入手
金属外衣	メタルコ-ト	Metal Coat	使钢系攻击技能伤害提升20%，大岩蛇、飞天螳螂携带后通信进化	在精灵球工厂拾取，野生的小磁怪、三磁怪、悬浮蟹、多塔克有几率携带
金属粉末	メタルパウダ-	Metal Powder	当百变怪携带时，提升100%的物防，变身后无效	野生的百变怪有几率携带
节拍器	メトロノ-ム	Metronome	连续使用相同的技能时，从次回合起每回合提升20%的伤害，伤害最多提升100%	由比翼市的男性NPC赠送，野生的音符鹦鹉有几率携带
精神香草	メンタルハ-ブ	Mental Herb	当携带者处于着迷、挑拨、鼓掌或残废状态时，解除该状态并消耗该道具	在20号路拾取，野生的顽皮熊猫有几率携带
毒之石板	もうどくプレ-ト	Toxic Plate	使毒系攻击技能的伤害提升20%，且阿尔修斯携带时变为毒系	在19号路拾取
木炭	もくたん	Charcoal	使火系攻击技能的伤害提升20%	初始主角选择火耳狐时由连理镇 的女性NPC赠送，野生的火炭龟有几率携带
知识眼镜	ものしりメガネ	Wise Glasses	使特殊攻击技能的伤害提升10%	在战斗洋馆购买
鬼之石板	もののけプレ-ト	Spooky Plate	使鬼系攻击技能的伤害提升20%，且阿尔修斯携带时变为鬼系	在虚无之间拾取
安闲铃	やすらぎのすず	Soothe Bell	使获得的亲密度提升50%	由纱罗市的女性NPC赠送
细沙	やわらかいすな	Soft Sand	使地面系攻击技能伤害提升20%	在终端洞窟拾取，野生的三地鼠、大颚蚁、电鲶鱼有几率携带
雪球	ゆきだま	Snowball	受到冰系攻击伤害时，提升1级物攻并消耗该道具	在17号路拾取
幸运拳套	ラッキ-パンチ	Lucky Punch	当吉利蛋携带时，提升2级会心率	野生的吉利蛋有几率携带
龙牙	りゅうのキバ	Dragon Fang	使龙系攻击技能的伤害提升20%	在冠军之路拾取，野生的宝贝龙、甲壳龙和棘飞龙有几率携带
龙之石板	りゅうのプレ-ト	Draco Plate	使龙系攻击技能的伤害提升20%，且阿尔修斯携带时变为龙系	在22号路拾取
红牌	レッドカ-ド	Red Card	受到攻击伤害时，使攻击方交换下场并消耗该道具	在战斗洋馆购买





道具、技能、特性关键字说明

在道具、技能和特性的资料表格中，会涉及到一些游戏中的专有名词，因为它们包含的内容比较复杂，所以无法直接体现在表格中，这里我们单独来进行说明。

重要道具

关于巨大根茎

能够使巨大根茎生效的HP吸取类技能包括有：吸取、百万吸取、亿万吸取、吸血、食梦、吸收拳、木角、寄生种子、弧面充电、死亡之翼、吸收之吻，另外液态圈和扎根的回复量也可以受到巨大根茎的加成。自我再生等技能不享受巨大根茎的效果。

接触攻击

接触攻击（近身攻击）为攻击方在使用技能时和防御方会有身体接触的攻击技能，但在技能描述上有“身体接触”的变化类技能却不被视为接触攻击，比如挠痒。

绝大多数的物理攻击技能都是接触攻击，但不包括以下技能：

大爆炸、自爆、蛋蛋爆弹、针刺加农炮、投蛋、招财猫、礼物、秘密力量、自然恩惠、佯攻、地震、地裂、骨头击、骨回旋镖、骨头闪、震级变化、沙地狱、平整土地、毒针、尘埃喷射、落石、岩崩、岩石封印、岩石爆破、石刃、击落、双针、飞弹针、攻击命令、神鸟、金属爆裂、磁力炸弹、圣炎、十字闪电、飞叶快刀、种子机枪、花雪、种子爆弹、围攻、投掷、精神切割、冰柱针、冰飞石、冰点电压、冰棱坠落、水流手里剑。

绝大多数的特殊攻击技能都是非接触攻击，但不包括以下技能：

吸收之吻、虫灾、王牌、榨取、花瓣之舞、草绳、拼命。

束缚类技能

束缚类技能包括有：勒住、卷紧、火焰漩涡、岩浆风暴、贝壳夹击、漩涡、沙地狱、虫灾。

蓄力类技能

蓄力类技能包括有：黄金核融、冰点电压、太阳光线、神鸟、镰鼬、火箭头突、大地支配、飞空、自由下落、飞跃、挖洞、潜水、鬼隐、潜影。

粉末类技能

粉末类技能包括有：愤怒之粉、蘑菇孢子、麻痹粉、催眠粉、毒粉、粉尘、棉花孢子。

伤害反弹类技能

伤害反弹类技能包括有：突进、舍身一击、地狱车、高压电击、木锤、狂野雷电、勇鸟、烈焰驱动、蛮牛爆破、双刃头突、飞踢、飞膝踢。

拳击类技能

拳击类技能包括有：火焰拳、冷冻拳、雷电拳、彗星拳、子弹拳、气合拳、臂锤、升力拳、天升拳、吸收拳、爆裂

拳、音速拳、暗影拳、噗噗拳、连续拳、百万铁拳。

球弹类技能

球弹类技能包括有：冰球、磁力炸弹、气象球、能量球、迷雾球、电球、螺旋球、影子球、种子爆弹、种子机枪、泥巴爆弹、酸性炸弹、淤泥爆弹、气合弹、波导弹、火焰弹、蛋蛋爆弹、投蛋、电磁炮、墨汁炮、岩石炮。

声音类技能

声音类技能包括有：草笛、虫鸣、告别台词、叫嚣、喋喋不休、金属音、鼾声、治愈之铃、噪音、唱歌、回声、爆音波、高音、吵闹、超音波、密谈、叫声、轮唱、魅惑之音、灭亡歌、远古之歌、吼叫。

关于魔装反射

魔装反射状态可以将绝大多数变化类技能反弹给攻击者自身，包括所有改变目标能力等级的技能，以及所有对目标施加异常状态和混乱状态的技能，但不包括眩晕之舞。其他能够反弹的技能还有：吹飞、吼叫、束缚、寄生种子、蛛丝、黑眼神、挡路、挑拨、寻衅、鼓掌、魅惑、胃液、烦恼种子、奇迹之眼、识破、敏锐嗅觉、毒菱、撒菱、粘网、石砾、除雾、怨恨、扣押、回复封印、心电感应、治愈波动、浸水、作伴。



详解注释

除了以上的专有名词统称外，某些效果在资料表格中写得比较简单，在这里再统一详细解释一下：

冰球/滚动的威力

冰球和滚动的威力逐次提升，连续攻击5回合后威力可达到480，并且只在攻击的第一回合消耗PP，期间使用者不能交换下场或选择使用其他技能；若期间攻击未命中、因异常状态没能使用技能、被保护或见切抵挡后则中止攻击，再次使用时威力将重新累计；使用变圆后再使用冰球或滚动，则冰球和滚动的初始威力加倍为60，连续攻击5回合后威力可达到960。

关于连续攻击

连续攻击2～5次的技能只会进行首次攻击的命中判定，攻击次数则随机判定，攻击2次和3次的几率为3/8，攻击4次和5次的几率为1/8，平均攻击次数是3次；若使用者的特性是技能连锁，则必定连续攻击5次；每次连续攻击时都会发动王者之证或锐利之牙的效果，并对诅咒身躯、破碎铠甲特性进行逐次判定；反击、金属爆裂等技能只对最后一击有效，气息腰带和坚硬特性只能抵挡第1次攻击。

一击必杀技

地裂、尖角钻、绝对零度和断头台等一击必杀技在命中后可以使目标立刻进入濒死状态，但对坚硬特性的目标无效；命中率不受命中和回避等级的影响，也不受重力场效果以及广角镜头等道具的加成；只有锁定、心眼和无防御特性能够使一击必杀技变为必中。

天气相关

天气一共分为晴天、雨天、沙尘暴和

冰雹四种，相互不能共存，当场地出现新的天气时，原有天气将被替换。改变天气的特性和改变天气的技能只能使天气存在5回合，若携带对应的天气岩石时可将持续时间延长至8回合，在天气存续期间再次激活该天气的特性和技能时，无法延长天气持续时间。

誓言技能

在双打或三打中，处于同一方的精灵在同回合内使用了草之誓言、火之誓言或水之誓言的其中两个技能，则会发动特殊的组合技效果。先手使用誓言的精灵不会攻击，但后手使用誓言的精灵会无视速度先后次序直接使用合体技。合体技威力为150，无论使用者的属性如何都必定计算属性加成修正，但对属性宝石无效。如果队伍中有三只精灵都使用誓言，则速度快的前两只精灵会使用合体技，而最后一只精灵只会进行普通攻击。三种誓言的合体技效果如下表。

组合方式	效果
水之誓言+火之誓言	4回合内己方场地出现彩虹，使我方精灵技能追加效果的几率加倍，无法与天之恩惠特性叠加
火之誓言+草之誓言	4回合内敌方场地变成火海，使敌方除火系外的精灵每回合结束时损失1/8最大HP
草之誓言+水之誓言	4回合内敌方场地变成沼泽，使敌方精灵速度降低至1/4

草绳/过肩摔与目标体重

草绳和过肩摔会根据目标的体重来变化威力，具体对应关系如下：

体重	威力
小于10kg	20
大于等于10kg，小于25kg	40
大于等于25kg，小于50kg	60
大于等于50kg，小于100kg	80
大于等于100kg，小于200kg	100
大于等于200kg	120

预知未来和破灭之愿

预知未来和破灭之愿会在使用的当回合记录使用者的特攻，在2回合后攻击时，会使用使用者的特攻和承受该攻击目标的特防来计算伤害；使用者的特攻以及命中的能力等级变化也记录在内，但在2回合后攻击时若使用者已经交换下场，则特攻和命中的等级按照0来计算；预知未来和破灭之愿不会打出会心一击，在攻击发生前的2回合期间内，无法对相同位置的目标再次使用预知未来或破灭之愿。

电球/螺旋球与目标速度

电球和螺旋球会根据使用者和目标的速度差来决定威力，双方的速度能力等级变化以及各类修正均计算在内。螺旋球的威力为25×目标速度/使用者速度，而电球的威力与速度差对应关系如下：

攻击方速度与目标速度比值	电球威力
小于1	40
大于等于1，小于2	60
大于等于2，小于3	80
大于等于3，小于4	120
大于等于4	150

关于围攻

围攻的攻击次数与队伍中现存的未处于异常状态和濒死状态的精灵数量有关，只进行第一次攻击的命中判定；每次攻击都可以触发正义之心、破碎铠甲和颤抖等特性、王者之证和锐利之牙的效果；围攻不计算属性相克的效果，若围攻的使用者为恶系则计算属性加成修正，无论其他参与围攻的精灵是否为恶系；围攻的威力为“各个参与攻击的精灵的物攻种族值/10+5”。

炎之印记/重装炸弹与目标体重

炎之印记和重装炸弹会根据使用者和

目标的体重差来改变威力，具体对应关系如下：

攻击方体重与目标体重比值	威力
小于2	40
大于等于2，小于3	60
大于等于3，小于4	80
大于等于4，小于5	100
大于等于5	120

剩余体力与起死回生/垂死挣扎的威力

起死回生和垂死挣扎会根据使用者剩余HP的百分比来改变威力，具体对应关系如下：

使用者剩余HP与最大HP的比值	威力
大于等于33/48	20
大于等于17/48，小于33/48	40
大于等于10/48，小于17/48	80
大于等于5/48，小于10/48	100
大于等于2/48，小于5/48	150
小于2/48	200

关于梦话

梦话从使用者自身所拥有的技能中随机抽取一个使用，并且只会消耗梦话的PP，但如果抽到睡眠时则会使用失败；抽到花瓣之舞、激鳞、暴走、冰球和滚动时只会进行一回合攻击，不影响下回合的行动，也不会带来混乱状态；梦话抽到的技能将会改变技能原有的优先度，如抽到神速则不会先制攻击，抽到吹飞也不会后制行动。以下技能不能被梦话抽取到：

梦话、克制、喋喋不休、飞空、挖洞、潜水、自由下落、火箭头突、太阳光线、镰鼬、潜影、神鸟、冰点电压、黄金核融、吵闹、效仿、鹦鹉学舌、先取、气合拳

接力棒相关

接力棒除了传递各类能力等级变化外，还将传递各种通过交换下场就会解除的有益状态和有害状态，但以下状态不可被接力：

- 使用变圆后增加的滚动和冰球的基础威力
- 使用变小后受到践踏、神通力等技能攻击时的威力加倍和必中效果
- 使用身体净化后的体重减半效果
- 使用能量储存后的层数积累
- 使用黑眼神、蜘蛛丝、挡路、沙地狱等技能使对方无法交换下场的效果（对方可接力禁止交换的效果）
- 奇迹之眼、敏锐嗅觉、识破的破除属性无效化
- 由噩梦、哈欠、魅惑、浸水、鼓掌所带来的有害状态
- 力量分享、防御分享、力量戏法、保护色的有益状态

秘密力量/自然力量与环境的关系

秘密力量和自然力量的效果会根据战斗时所处场地环境而发生变化，具体对应关系如下：

场地环境	秘密力量的特效	自然力量的技能
通信对战	30%几率麻痹	三角攻击
建筑物	30%几率麻痹	三角攻击
道路	30%几率命中降低1级	地震
沙滩	30%几率命中降低1级	地震
洞穴和山地	30%几率害怕	能量宝石
雪地	30%几率冰冻	冰之吐息
冰地	30%几率冰冻	冷冻光
沼泽	30%几率速度降低1级	泥巴爆弹
水面	30%几率物攻降低1级	高压水泵
草丛	30%几率睡眠	能量球
空战	30%几率麻痹	三角攻击
迷雾领域	30%几率特攻降低1级	月之力量
电能领域	30%几率麻痹	十万伏特
草之领域	30%几率睡眠	能量球





热门PM浅析之火矢鹰

文/三七木
编/马修

大家好，转眼之间距离《口袋妖怪 X・Y》的发售已经过去两个多月了，在这段时间里，对战平台Pokemon online的内容也逐渐过渡到了第六世代。《口袋妖怪 X・Y》作为系列第六个世代的起始之作，在对战的各类要素细节上与之前相比都有较多的变化，而在崭新的对战环境里，有许多新的战术和PM凭借它们各种的优势脱颖而出，下面让我们言归正传，来看看目前PO里最热门的PM之一——卡洛斯地区的No.663火矢鹰。

剖析火矢鹰

众所周知，历代以来的地区图鉴前几个中，都会有几只飞行系的鸟类PM，被人形象地称为“家门鸟”或“门前鸟”。卡洛斯地区也不例外，火矢鹰原本作为一只普通的家门鸟，却有着绝对不能忽视的独特亮点，譬如从Gen 1的比雕到Gen 5的花斑鸠，属性无一例外都是普通+飞行，而火矢鹰的属性是火+飞行，从一票家门鸟中脱颖而出。接着，我们分几个方面来简单剖析一下这只不同寻常的家门鸟。

属性

No.663 火矢鹰，前面提到了火+飞行的属性，乍一看这个属性很容易让人联想到喷火龙和火焰鸟两只同样属性的精灵。没错，他们罕有的属性组合带来的最直观的弱点就是被岩石属性技能四倍克制和上场就要扣掉半血的石砾。所以在火矢鹰的队伍中，确保有清扫钉子的工兵和能够参与火+飞属性弱点联防的队友。

既然提到了钉子，就不得不论当下的环境提一下Gen 6（六世代，下同）的变化——飞行系技能驱雾：令目标的回避降低1级。清除场上的大雾天气，去除双方场地的双墙（光之壁、反射盾）和所有钉子（石砾、撒菱、毒菱），这个技能的变化严重削弱了钉子类技能的使用率。驱雾的高效不再单依靠高速旋转来清除场地。因此，若干忌惮钉子伤害的精灵重返江湖，火矢鹰作为其中的一个受益者，在驱雾的

帮助下完全可以毫无顾忌地上场游击。

种族值与特性

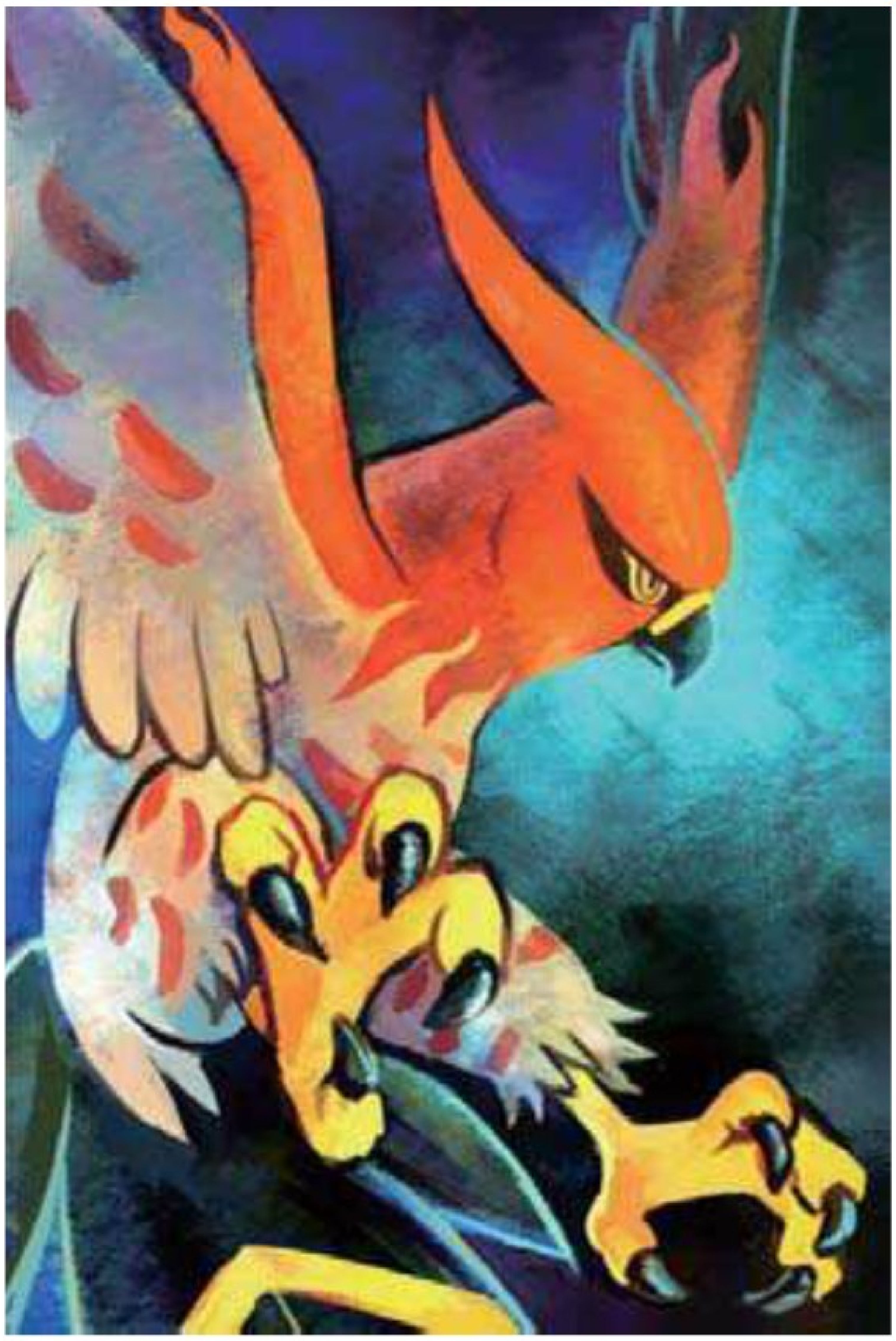
火矢鹰拥有126的极高速度种族值，极限速度下可以高达386，完全超过了对战中热门的托尔涅罗斯、上忍蛙等等。然而火矢鹰拥有的神级特性价值更胜一筹——Gen 6新增特疾风之翼，效果为在对战中使用飞行系技能时，技能优先度+1。对原本拥有优先度的技能无效。

火矢鹰的这个特性几乎完全颠覆了Gen 5以来的对战格局。从实用性来讲，火矢鹰拥有高达120威力的勇鸟，这就意味着它能掌握120威力的本系先制技能。要知道，在Gen 5的环境中，双柱力王仅靠40威力的音速拳就已经能在对战中所向披靡，不过格斗系还存在鬼系的盲点，而火矢鹰的飞行属性的先制不存在任何盲点，可谓是真正的神挡杀神……虽然火矢鹰的物攻种族值不算太高，但是其特性拥有非常宝贵的对战价值。

对战价值

飞行系能够克制虫系、草系和格斗系。对于这三个属性的PM来说，飞行系先制严重威胁到了它们的生存。拿Gen 6新出现的加速特性大角蜈蚣来说，虽然大角蜈蚣的加速特性可以参与接力战术（与忍者蝉相同），但是只要火矢鹰一上场，大角蜈蚣的速度不再有任何优势，毫无任何招架之力。类似的还有蝶之舞接力、萤火接力等等（接力手都是虫系）。曾经超好用的短接战术，如今却要时刻提防火矢鹰的破坏。

另一方面，先制技能可以无视任何速度的快慢，例如先制勇鸟可以无视欺诈空间的效果，或者无视来自速度比它慢的PM的先制度+1的技能（比如说在掌握技能子弹拳的铁甲螳螂面前，火矢鹰的勇鸟可以



在子弹拳之前出招）。这样的能力非常暴力，不论对手是怎样的速度，先制勇鸟可以更快地解决掉它们。故火矢鹰凭借这样的特性，毫无疑问成为最合格的清场手之一，如何使用好火矢鹰，更重点的在于如何使用他的清场本领。

另外，由于是所有的飞行系技能都拥有+1的先制度，像羽休、顺风这样的辅助技能也可以大展身手。于是又演化出了巨大化+先制羽休的战术，或者是先制顺风退场造福队友等等。火矢鹰本身并不缺乏进攻技能，像飞行宝石+杂耍这样的进攻组合有巨大化的耐久保障可行性也非常高。

盲点和弱点

虽然火矢鹰的飞行系技能先制非常可怕，但是并不是毫无破解的余地。下面将简单提一下火矢鹰的常见进攻盲点和弱点。



洗衣机电鬼：火矢鹰的最大盲点，也是对战场上最常见的到的。洗衣机电鬼能够完全抗下火矢鹰的双本属性技能，并且可以靠高压水泵来反制。对于泛滥的洗衣机电鬼，火矢鹰应该善用蜻蜓点水来消耗它的血量，然后再抓住时机清场。一些玩家缺乏抵抗飞行属性的PM，经常依靠洗衣机电鬼来阻挡火矢鹰，所以一旦消灭掉电鬼，火矢鹰就轻松了许多。

炎钢兽：另一个常见的火矢鹰的盲点。炎钢兽本身火+钢的属性抗性相当好，引火特性使得火矢鹰只能选择勇鸟突破。虽然说炎钢兽只有一招原始力量可以完全克制火矢鹰，但是也千万不能掉以轻心

电、岩石属性的PM：代表PM有巨甲龙、电龙等等。列举的这些都是拥有MEGA形态的PM，对于火矢鹰的进攻都有一定抗性，而且耐久相对较高。火矢鹰一般遇到这两种属性的PM没有太大的优势，最好交给队友解决。

常见的物耐型盾牌：代表PM有呆河马、蝠蝎等。这些PM都是常见的物耐盾牌，即使是再优秀的物攻手碰到它们也会打得很吃力，所以火矢鹰如果是与它们正面交锋的话，还是走为上策。

先制度更高的技能：神速、蒙住眼睛、佯攻。千万不可小看这几个技能，神速的杀伤力足以重挫火矢鹰，而蒙住眼睛的游击性非常强，多次上场使用也能造成不小的伤害。另外佯攻这个技能的价值非常适合反制性的剑舞MEGA大钳甲虫，火矢鹰同样不可小觑，这里点到为止。

组队与实战

针对火矢鹰的这些盲点，我们可以进入实战的主题。为了发掘火矢鹰的最大潜能，我们要特别注意上文的几点：为了针对洗衣机电鬼，我们在队伍中带上妙蛙花，而妙蛙花MEGA之后其优异的抗性和草系技能的反制能力更为突出；炎钢兽的弱点相比较更容易解决，只需要带上气息腰带三地鼠就可以轻松搞定；而清除钉子的任务我选择了非常好用的勇武秃鹫；为了针对下马威、神速等先制技能，我们需要同样掌握下马威的双尾猴，携带命之玉的双尾猴可以有效地控制对手PM的血量，确保在火矢鹰的清场范围之内。这里放上一场比较典型的战报：



对手与口袋玩家的战斗开始了
对手放出了高音蟾蜍
口袋玩家放出了双尾猴

回合1
双尾猴使用了下马威
对手的高音蟾蜍失去了32%的HP
双尾猴因为命之玉而受到了伤害
对手的高音蟾蜍害怕而无法行动
对手的高音蟾蜍因为剩饭回复了少量HP
下马威首发，试探对手的操作。

回合2
双尾猴使用了双重攻击
对手的高音蟾蜍失去了27%的HP
对手的高音蟾蜍失去了29%的HP
双尾猴因为命之玉而受到了伤害
对手的高音蟾蜍使用了打落
双尾猴失去了104HP(35%的HP)
对手的高音蟾蜍打落了双尾猴的命之玉
对手的高音蟾蜍因为剩饭回复了少量HP
对手并没有直接进攻，而是用打落来试探我方的交换。

回合3
对手收回了高音蟾蜍并放出了炎钢兽
双尾猴使用了双重攻击
收效甚微
对手的炎钢兽失去了9%的HP
对手的炎钢兽失去了10%的HP
对手的炎钢兽因为剩饭回复了少量HP
火矢鹰的第一个天敌出现，此时的最好对策就是炮灰双尾猴，换上三地鼠。

回合4
双尾猴使用了过肩摔
非常有效！
对手的炎钢兽失去了65%的HP
对手的炎钢兽使用了喷烟
双尾猴失去了129HP(44%的HP)
双尾猴倒下了
对手的炎钢兽因为剩饭回复了少量HP
口袋玩家放出了三地鼠
在炮灰的同时也要给对手带去不小的伤害。

回合5

三地鼠使用了地震
非常有效!
对手的炎钢兽失去了27%的HP
对手的雪拉比倒下了
对手放出了雪拉比

炎钢兽的障碍扫除了，而对手放出了雪拉比，至此也可以看出炎钢兽+雪拉比联防已被破坏。

回合6

口袋玩家收回了三地鼠并放出了炎钢兽
对手的雪拉比使用了蜻蜓点水
收效甚微
炎钢兽失去了9HP(2%的HP)
对手收回了雪拉比并放出了梦幻
炎钢兽因为剩饭回复了少量HP

虽然此时换上火矢鹰对于雪拉比有绝对的优势，但是对手还是谨慎地选择游击试探。

回合7

对手的梦幻使用了打落
炎钢兽失去了60HP(18%的HP)
对手的梦幻打落了炎钢兽的剩饭
炎钢兽使用了恶之波动
非常有效!
对手的梦幻失去了46%的HP
对手的梦幻因为剩饭回复了少量HP

使用方法捉摸不定的梦幻……

回合8

对手收回了梦幻并放出了快乐蛋
炎钢兽使用了恶之波动
对手的快乐蛋失去了12%的HP
对手的快乐蛋因为剩饭回复了少量HP

第二个棘手的PM出现了，我方的队伍像妙蛙花、炎钢兽都是特攻手，完全打不动快乐蛋，而某种程度上来说，火矢鹰的勇鸟和烈焰驱动打在快乐蛋的身上也有相当大的反弹伤害，所以能够很好地解决快乐蛋的只剩下三地鼠了。

回合9

炎钢兽使用了火焰放射
会心一击
对手的快乐蛋失去了31%的HP
对手的快乐蛋使用了许愿
对手的快乐蛋因为剩饭回复了少量HP

回合10

对手收回了快乐蛋并放出了雪拉比
炎钢兽使用了火焰放射
非常有效!
对手的雪拉比失去了63%的HP
快乐蛋的愿望实现了，雪拉比的HP回复了!

对手依然没有轻易留场，来回地交换的话对于我方三地鼠的捕捉有很大的影响……

回合11

对手的雪拉比使用了大地力量
非常有效!
炎钢兽失去了254HP(78%的HP)
炎钢兽倒下了
口袋玩家放出了火矢鹰

这里略微吃了一惊，炎钢兽被黑了……

回合12

火矢鹰使用了蜻蜓点水
非常有效!
对手的雪拉比失去了72%的HP
口袋玩家收回了火矢鹰并放出了妙蛙花
对手的雪拉比使用了原始力量
妙蛙花失去了63HP(17%的HP)

此时对手还有一只PM没有亮相（高音蟾蜍+炎钢兽+雪拉比+快乐蛋+梦幻），火矢鹰还不能贸然选择清场。

回合13

妙蛙花进化变成MEGA妙蛙花!
对手的雪拉比使用了蜻蜓点水
MEGA妙蛙花失去了41 HP(11%的HP)
对手收回了雪拉比并放出了梦幻
MEGA妙蛙花使用了淤泥爆弹

对手的梦幻失去了36%的HP
对手的梦幻因为剩饭回复了少量HP
MEGA进化的妙蛙花与雪拉比对峙并不处于劣势。

回合14

对手的梦幻使用了鬼火
MEGA妙蛙花烧伤了
MEGA妙蛙花使用了淤泥爆弹
对手的梦幻失去了29%的HP
对手的梦幻倒下了
MEGA妙蛙花因烧伤而受到伤害
对手放出了大钳甲虫
最后一只PM竟然是大钳甲虫，至此对手剩下的PM完全可以全部交给火矢鹰解决了。

回合15

对手的大钳甲虫进化变成MEGA大钳甲虫!
对手的MEGA大钳甲虫使用了报恩
非常有效!
MEGA妙蛙花失去了215HP(59%的HP)
MEGA妙蛙花倒下了
口袋玩家放出了勇武秃鹫
勇武秃鹫用物耐的优势逼迫对手换人……

回合16

对手收回了MEGA大钳甲虫并放出了快乐蛋
勇武秃鹫使用了欺诈
对手的快乐蛋失去了2%的HP
对手的快乐蛋因为剩饭回复了少量HP

回合17

口袋玩家收回了勇武秃鹫并放出了三地鼠
对手的快乐蛋使用了剧毒
三地鼠中了剧毒
对手的快乐蛋因为剩饭回复了少量HP
三地鼠因为中毒受到损伤
不能放过这个解决快乐蛋的机会，然而不幸的是快乐蛋使用了剧毒TAT……

回合18

三地鼠使用了地震
对手的快乐蛋失去了32%的HP
对手的快乐蛋使用了许愿
对手的快乐蛋因为剩饭回复了少量HP
三地鼠因为中毒受到损伤

回合19

对手的快乐蛋使用了保护
对手的快乐蛋保护了自己
三地鼠使用了地震
对手的快乐蛋保护了自己
快乐蛋的愿望实现了，快乐蛋的HP回复了
三地鼠因为中毒受到损伤

回合20

三地鼠使用了地震
对手的快乐蛋失去了31%的HP
对手的快乐蛋使用了许愿
对手的快乐蛋因为剩饭回复了少量HP
三地鼠因为中毒受到损伤



www.dooland.com

这样的拉锯战明显对我方不利，本来正常的想法是快乐蛋将我方三地鼠打成1滴血或者残血，然后用起死回生来反杀，结果事态完全不受控制。orz

回合21

三地鼠使用了地震
对手的快乐蛋失去了33%的HP
对手的快乐蛋使用了剧毒
三地鼠已经处于中毒状态。
快乐蛋的愿望实现了，快乐蛋的HP回复了
对手的快乐蛋因为剩饭回复了少量HP
三地鼠因为中毒受到损伤

回合22

三地鼠使用了起死回生
非常有效！
会心一击
对手的快乐蛋失去了96%的HP
对手的快乐蛋倒下了
三地鼠因为中毒受到损伤
三地鼠倒下了
对手放出了高音蟾蜍
口袋玩家放出了火矢鹰

一个关键的会心一击，终于解决了快乐蛋的难题。

回合23

火矢鹰使用了勇鸟
对手的高音蟾蜍失去了21%的HP
对手的高音蟾蜍倒下了
火矢鹰受到了伤害反弹
火矢鹰因为剩饭回复了少量HP
对手放出了MEGA大钳甲虫

开始飒爽地清场！

回合24

火矢鹰使用了勇鸟
非常有效！
对手的MEGA大钳甲虫失去了100%的HP
对手的MEGA大钳甲虫倒下了
火矢鹰受到了伤害反弹
火矢鹰因为剩饭回复了少量HP
对手放出了雪拉比

回合25

火矢鹰使用了勇鸟
非常有效！
对手的雪拉比失去了27%的HP
对手的雪拉比倒下了
火矢鹰受到了伤害反弹
口袋玩家获得了胜利！

这场战报虽然没有太大的亮点，但是却很好地表现了这种战术的套路：三地鼠捕获炎钢兽、快乐蛋等等物盾，妙蛙花和秃鹫用来不断地试探和削减对方的血量，最后火矢鹰再凭借疾风之翼特性的保障将残血的对手逐一击破。可以说思路是非常清晰的。



至此，火矢鹰的浅析就暂时告一段落了。火矢鹰作为新PM中很有代表性的一只强攻型的PM，使用起来非常暴力而且容易上手。本文主要分析了疾风之翼特性的火矢鹰作为核心的队伍的战术，而火矢鹰的另一个特性火焰身躯也有待挖掘的潜力，可以说这是一只非常优秀的PM。如果大家有任何的看法和观点，欢迎大家到“百度-口袋玩家”贴吧反馈！希望大家在对战中玩得愉快！最后，祝大家在新的一年里学业有成！万事如意！新年快乐！

口袋画廊

栏目主持/马修

作者们在投画稿除了留下地址，也记得提供银行卡信息，这样发稿费也会非常迅速，银行卡信息包括：卡号、开卡银行详细名称（XX银行XX分行XX支行）以及开户人姓名，邮件地址：pgking@263.net，标题注明“口袋玩家”。

Time Track

绘：叶猫



能穿越时空的雪拉比，《口袋妖怪银行》有赠送哦。

初生

绘：maru



口袋妖怪幼儿园的感觉。

塞蕾娜

绘：天海



虽然不是日式动漫风格的美丽，但这个塞蕾娜符合大多数西方女性的长相

仙精灵

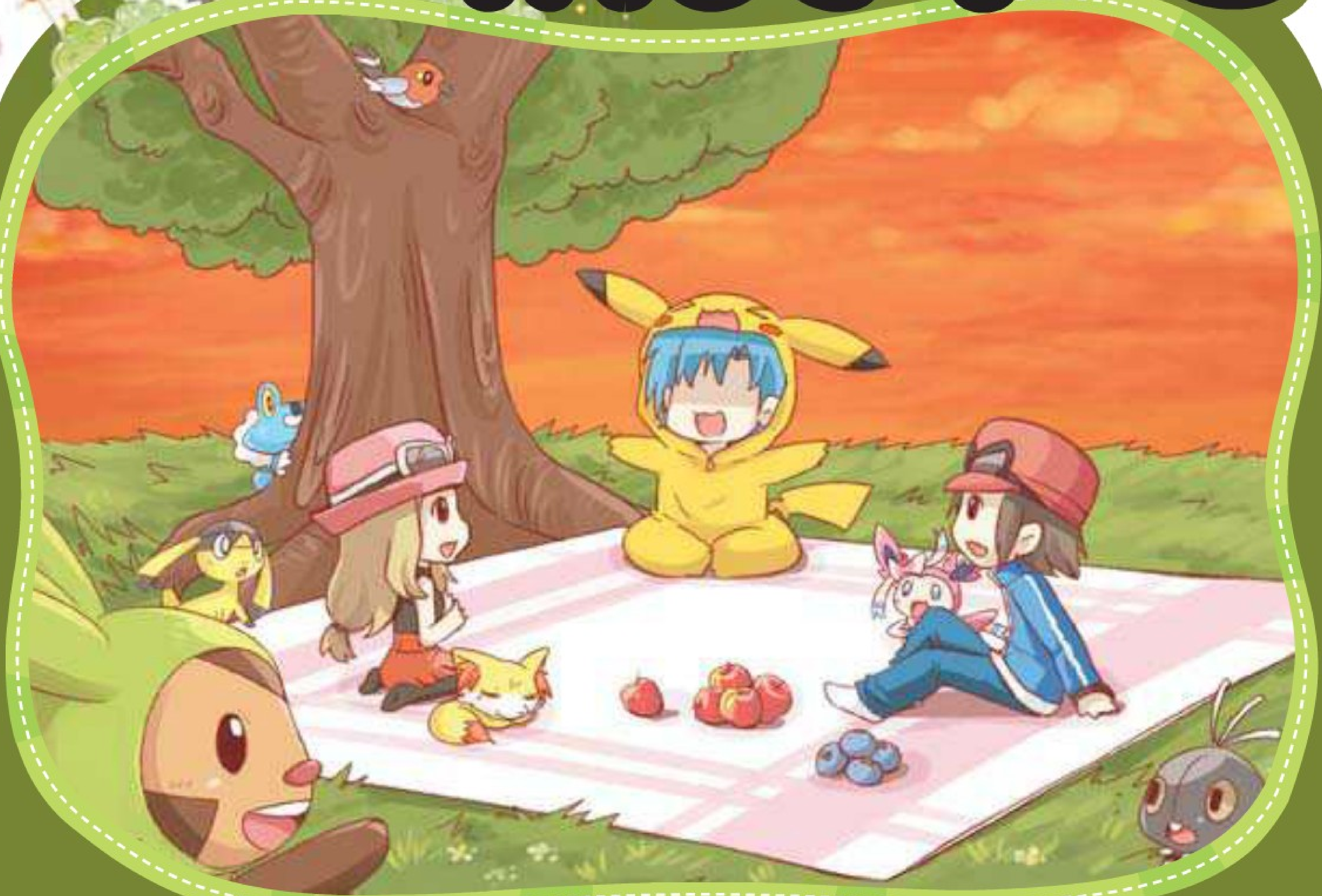
绘：Ahisgear



不得不说，仙精灵的人气实在是太高了！

栏目主持 马修
插画 Kazuki樱

精灵中心



给大家先鞠躬道个歉，本来都做好预告说这辑会介绍《口袋银行》、而在《口袋银行》开放下载那天，本人还进去了e商店，想想要做介绍，而相机没在身边，于是就决定次日去编辑部弄，结果第二天直接连e商店都上不去了，然后《口袋银行》暂停配信下载……很多机会都是稍忽即纵，现在看着微博和QQ群上大家展现从第五代传来的精灵，那心情啊……唉，不过各位和我一样错过机会的口袋玩家们不要灰心丧气，相信很快就会开放下载的。嗯，放下这件事，来开始我们本辑的“精灵中心”！

汉化版快来

看着舍友是精通日语、玩日版《X》畅通无阻，表示：汉化版快来！

厦门 卡蒂

马修: 同样不懂日语的表示：《口袋妖怪》其实我一直都玩日版的，多玩玩自然就玩明白了。

乌冬: 其实，你也可以学日语的。

阿鲁: 就是，每个中国玩家都不是天生会日语的。是吧，留日归来的库玛大大！

库玛: 哎？为什么把我历史挖出来了，我的观点和卡蒂同学一样：汉化版快来！

玩家画廊扩大版·两个萌物

基拉祈月映



马修： 祝福收到，话说右边的是萌化的废袋怪吗？

一窝狮子

继小电狮后，小火狮闪亮登场！以后再来个小冰狮，电火冰狮子一起上吧！嗷。

上海 桂狼

阿鲁： 属性那么多，为什么只要这三种狮子呢？

乌冬： 难道狮子也要像伊布一家那么繁荣了么？

马修： 有种掉进狮子窝的感觉……话说成年雄狮之间可是互不相容，还真难出现伊布们在一起快乐生活的情景呢。

库玛： 也多来一些熊吧！棕熊、冰熊、熊猫，根本不够啊！

一蹶不振

打《白2》去漪连镇，去海上一通战斗，身上PM只剩两只能战斗，这时劲敌风风火火地跑来……被趁火打劫了！我遭受打击后一蹶不振，从此便转向了口袋坞，由一名训练师变为了电影演员（好像和哈切克正相反）！

唐山 世界观Breaker

阿鲁： 我觉得明明是你被口袋坞的拍电影给吸引住了。

库玛： 我也觉得劲敌其实无辜的……

乌冬： 既然喜欢上，就好好感受拍电影的乐趣吧。

马修： 现在《X·Y》出来了，已经有无数人沉迷于买衣服做发型刷时髦值了……

RP好

第一关遇闪，第一只皮神带电珠，算不算RP好？”

广州 马勒个修

库玛： 这运气太好了吧！求沾光。

乌冬： 库玛大大你又启动抱大腿模式了么……

阿鲁： 马修，有人刺激你！

马修： 我已经超然了，没事，你们聊，我有事出去下。

好友狩猎场·FC码交流场

大家好，经过两个月的调查，FC码交流场终于开放了，这里需要大家在回函表中提供FC码和联系方式，有条件最好提供游戏中Mii名字和后花园的精灵属性及种类——当然，所有这些都是选填。联系方式除了QQ，也可以是微博、贴吧ID等。这里先放上71辑的，由于之前收集资料不完善，因此放出的只是愿意公开QQ联系或曾经公开QQ的朋友们的QQ联系方式，其他朋友可以在下次发来时单独附上联系方式；已经刊登的朋友们也也已在以后的调查表上补完资料。这里特放上我本人的号，有《X·Y》的朋友们记得交流哦。

Mii名	FC码	属性及种类	联系方式
アグノム	2466 2384 7649	火：火冠猴、熔岩蜗牛、？？？	QQ：2457549930
—	4742 5772 4192 —	—	QQ：873349385
—	3454 1167 5025	—	QQ：176539459
	1864 8823 9178		
—	3325 2846 2272	—	QQ：773183866
—	5043 1682 0271	—	QQ：1364102293
—	4141 3235 1725	—	QQ：631060132
HK	0516 7391 9723	毒：剑牙蛇、废箱怪、毒龙蝎	新浪微博：白兔王子
HK-Y	2809 7360 8904	火：卡蒂狗、火恐龙、魔尾狐	新浪微博：白兔王子

高三了

高三了，好久没寄调查表了，现在学业越来越紧张，但想到如果明年考好就能去日本，顿时压力轻了不少。希望明年我能扫荡周边店。

湛江 Benson

阿鲁：加油，去日本留学没想象那么难，连库玛都是去日本留学回来的。

库玛：才没那么简单！嗯，Benson同学你一定要好好努力才能去日本的！

马修：扫荡周边店，去旅游就可以啦。

乌冬：住在那慢慢逛，和半天时间匆忙扫货，还是有区别的……

同城联系QQ

同城联系QQ主要目的是方便各个城市的玩家间能彼此联系上，同时也方便大家在网络上结交更多的口袋玩家。想在这里和大家获得更广泛的交流，在调查表个人信息栏下“我愿意公开QQ”前面打上钩，我们就会在这里登上各位的城市、昵称和QQ号。已经刊登的各位读者朋友们，在填写回函表时就不用在前面打钩了，如果有新QQ或者旧QQ因被盗等原因作废，也别忘了在调查表里和小编说下。另外，已经超出12辑的，我们也会在这里重新刊登。

北京	功才	1762062819
佛山	碧落	75077467
福州	ピカチュウ	596235409
广州	BBT	443752540
哈尔滨	月关自瓜	2507473514
合肥	小光	834118205
呼和浩特	倒霉Tree	2480561915
江门	～～～	845388407
柳州	116	1163466700
韶关	Magic	2762953359
深圳	臧	1051856374
天津	天梦	244190079
厦门	小白猪	623934095
厦门	藤藤蛇阿枫	2761336601
湛江	《？晓？》	1611807295
珠海	Green	435822345

71辑调查之如何看待好友狩猎场？开FC交流的话你是否会为此提供FC码？

这个可以增加好友之间的友谊，可以带动销量吧。

上海 死鱼

嗯，还不错，如果有玩《X·Y》，肯定会提供FC码的。

厦门 飞龙切

绝赞设定！《口袋玩家》如果加FC码的话，势必得和QQ放在一起方便互加吧！当然最好能说明是什么系的。

大连 凌随意沫

很好啊，可以收服很多得不到的PM，如果可能的话，当然愿意提供FC码（未入《X·Y》的路过TT）。

南昌 菊草叶小艾

会提供。设定不错，可惜固定PM就有点……我的后花园怪单机都可以获得，还有豪力……

上海 麒麟

会提供，不过FC码需互加，登上的能否保证一定回加？游戏时间有差异，需同时联网才会出现第三只梦特性，是否会麻烦？

沈阳 忧郁的蓝圣菇

有好有坏吧，一方面能收获到更多高能力与稀有的精灵，但也因此给人分了等级，有百变怪、龙系的后花园就人人争着加，但那些毒系、虫系的就很冷门。虽然愿意加，但FC要互加才可行吧。要怎么实现互加呢？在书上刊登的话很难做到吧。

广州 皮比

这个设定很好，增加了FC交流，对应QQ会互加方便，我会提供。

上海 YUE

暂且不太了解这一设定，不过有梦特性总是好的。

西安 猎鹰

建议同时留下联系方式吧，不然没法确认互相加啊。

福州 SURE

我还没开始玩，如果玩了，我肯定会提供我的FC码。

上海 Good G

马修：本来觉得这个FC码交流没法搞下去了，没想到这辑会有这么多读者支持并给出建议，那么73辑还是继续，而且加上联系方式和后花园属性一项，当然，都是选填。欢迎各位已经玩上《X·Y》的积极参与哦。

72辑调查之《X·Y》中你倾向于使用新精灵还是旧精灵？

新精灵，很多新精灵进化后都很好看，虽然也有火狐大妈这种，但总体还不错。

上海 ササビ－

都可以吧，旧精灵更熟悉，新精灵有更好的招。

尾大的小卢

新的不怎么熟悉，旧的用惯了，看书上的分析选择新精灵。

杭州 harry4669

都用，尝试多方面组合。

上海 YUE

全盘接收，只要是喜欢的都会练。

北京 叶皇蛇KANE

旧的！新的无感……初代才是真爱。

沈阳 飞鱼

除了主角外还是打算用老精灵，毕竟多年老搭档更了解，而且说真的，新精灵想用也找不出几只，这次新精灵史无前例的少！算了，我这无机酸还是别吐槽了……

上海 桂狼

一周目通关使用新精灵，我的通关队伍是三只新主角（有网络的话前期就很容易得到了）+鬼剑+火矢鹰+挖地兔（交通工具），火鸡和初代御三家就丢箱子了。现在通关后致力于孵各种强力MEGA精灵（后悔入蛋坑怎么破）。

广州 皮比

必须是新精灵，这样才会有完全新作的感觉！

上海 刘阳

等到3DS LL入手了再说吧。

厦门 小飞熊

通缉令

以下作者或其熟人见此通缉令后，请速用Email与小编取得联系，以便早日为各位发放稿费及样书，超过12辑的就不在这里刊登，如果有发现样书及稿费未能及时发放的，也请联系小编，邮箱地址：pgking@263.net，标题请注明“口袋玩家”字样。

笔名	刊载辑数	栏目	名称	需要提供信息
口袋小杰	70	口袋自由谈	我的口袋妖怪传奇	姓名/稿费发放方式/地址邮编
笛银	68	口袋画廊	夜骷鬼拟人	姓名/稿费发放方式/地址邮编
kiro	66	口袋画廊	火耳狐	姓名/稿费发放方式/地址邮编
Color	66	口袋画廊	和PM一起吃饭	姓名/稿费发放方式/地址邮编

玩家画廊 口袋版

苏州 老总



马修：如果真这样的话，臭泥的退化形态绝对是最不可爱的幼体PM……

惠州 王冠



马修：可以这么配解说：哈罗球，对机械类口袋妖怪捕获修正为4。

太原 灾兽



马修：这奇怪的表情……

广州 爱皮卡的思思



马修：这皮卡丘眼睛好大，嗯，比例上看像幼崽。

江门 悠最爱狃拉



马修：话说小银的人气还是相当高的，尤其是坂木老大儿子的身分被公开后。

口袋聊天室

修哥，我想买个正版的《X·Y》，但怕买盗版，请帮我一把，告诉我一下联系方式和价格。还有小火鸡只能通过用3DS LL上互联网被配送到，还是电脑也行?

厦门 Scorpio

马修：现在3DS还没有盗版，尽管放心，价格么，网店报价是200多，可以去淘宝搜下。至于火鸡，的确需要3DS连接Wi-Fi才能下载到。

哇！好激动！画廊投中了！不过为什么放在放大版？是因为太大了么？多谢修哥开恩，但是表把银家压箱底太久了嘛。

大庆 小9

马修：扩大版是相对玩家画廊的小图啦。而压箱底这个实在抱歉，因为寄来的画稿特别多……

长大后对掌机、《口袋妖怪》的热情大减，3DS、PSV都吃灰很久了，希望以后有个玩掌机的女友一起玩增加热情，嘿嘿。

上海 tsy

马修：刚想说网络时代找共同玩游戏话题的朋友很容易，但是码下字后才发现是找一起玩的女友。不过小编想说的是，能找到一起玩掌机的女友固然不错，但如果有合适但不玩掌机的，也可以追到手再培养掌机乐趣的。你觉得呢?

咱最喜欢你们的《口袋玩家》了哦！加油，我支持你们！期待更多日本口袋周边，还有猫伊的漫画，一定要多点小梦的情节哦！最爱它了！如果累了，来，团纸静给你们正能量！

团纸静

马修：正能量不错，本来整理得挺累的，一下就精神了。

3DS用DSTWO烧录卡怎么联网？一直显示没有WLAN信号。

太原 恍恍惚惚

马修：庆幸没有WLAN信号吧，否则版本升上去就玩不了烧录卡了。说一下找不到信号的原因吧：1.是否身处Wi-Fi环境；2.3DS无线开关是否打开。

希望多一些周边盘点专题，如模型。

厦门 陈冠昌

马修：不错，我们上辑的立体图鉴模型就很不错，有这方面心得和爱好的欢迎投稿哦

想问下小编，那些用石头进化的精灵应该在什么等级时进化才会让它们的能力达到最强，越早还是越晚？举例子说明也行。

大连 冰雪容颜

马修：看技能需要吧，以卡蒂狗为例，走物攻或双刀路线的话，56级学会火焰驱动再进化，然后再回忆神速；如果走纯特攻，那么51级学会热风就行了。

玩《X·Y》成本很大么？真想变土豪。

佛山 碧落

马修：一点不高，200多就搞定。当然，如果还没有主机的话，还是要买3DS或3DS LL的，不过即便如此，机器+游戏相对于现在人的收入，也不算很大的开销。



三明 西瓜

马修：特喜欢画电飞鼠的西瓜同学的作品。



深圳 雨鲸

马修：哇，铁塔，游戏里可是电系道馆呢！



沈阳 明辰初

马修：这个……是仙精灵和卡比兽合体么？



马修：超萌的小鸟，现实中要是有就好了。

丹东 大憨



大庆 小9

马修：这个仙精灵萌！



马修：其实即便不注明，相信大家也会看出这是小刚的。

沈阳 腌甜葱

《口袋玩家》征稿启事

《口袋玩家》以下栏目面向所有读者公开征稿：

专题企划、个人心得、技巧分享（如自制玩偶、折纸、橡皮泥）、口袋相关软件介绍、口袋同人改版作品介绍、口袋周边评测、对战乐园（实战、PO、卡片等）、口袋画廊、口袋自由谈。来稿请发送Email至pgking@263.net，标题注明“口袋玩家”，画稿接受手绘邮寄投稿，画廊手绘邮寄地址同邮购地址。

另外由于邮政汇款的麻烦度和成本都进一步增加，所以各位投稿时，请尽量提供银行卡信息走转账汇款，这样不仅发放稿费方便，各位收稿费的效率也大大提升，多谢配合。银行卡信息包括：卡号、开卡银行详细名称（XX银行XX分行XX支行）以及开户人。

特别提醒：还有很关键的请翻阅目录页的“投稿须知”。

《口袋玩家》73辑邮购信息

掌机王读者服务部有如下书刊邮购：

《口袋玩家》：11、15、28、38、42～46、54、55辑，定价：16元。第62～64、72、73辑，定价：18元。《口袋妖怪 X・Y》攻略本，定价：45元。

《掌机王SP》：第96、104～107、109～111、113～115、131、133、158辑，定价：9.8元；163、165、171、178、183辑，定价：12元；103、151，定价：14.8元；164、187辑，定价：16元。203～206，定价：18元。216辑，定价：14元；

《3DS专辑》：VOL.5；VOL.6；，定价35.00元。《PSV宝典》：定价：28元。《PSP专辑》：VOL.3，定价：25元；VOL.6：定价：28元；VOL.14定价：32元。《NDS专辑》：VOL.2，定价：25元。《NDS宝典》：定价28.00元。

《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价12.00元；VOL.11、13，定价18.00元。《怪物猎人4》狩猎攻略本：定价：45元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。



文/月神兔 插图/kazuki桜

白星与天宇二人追着耿鬼回到了现实世界，在校园内展开了一场激烈的追逐战，但却以失败告终，两人以很尴尬的姿势摔在了一起，并且受到了全校学生的围观。在黑暗精灵自然消失后的这个全新的平行空间里，究竟会以什么方式来重组整件事的起因呢？

1

第一节课早就已经开始了，如果是平时的话，现在天宇应该坐在座位上，拿课本遮住他的掌机，一边将老师的话语不作停留地穿过耳缝，一边努力地在战斗城堡中与各路高手展开激战。

他记得自己前天刚刚孵化出一只6V的金香娃娃，所有能力全都达到31，性格是保守，特性也正好是自我中心，进化成金香仙子之后配合蝶之舞和花瓣舞组合自己不会陷入混乱状态，是非常厉害的强化速攻能手。

这是他骑着自行车、无聊地在饲养屋门口兜了整整一天、生了不计其数的蛋，并且经过不断地选种配种才终于得到的宝贝。本来这种时候他肯定会迫不及待地立刻把这只宝贝练到满级，不过这次情况有点特殊，因为第二天要参加口袋妖怪擂台赛，为此他必须挤出时间来做充分的准备。所以他只好使劲忍住心里的痒痒，准备把这只金香仙子留到今天上课的时候再练。

天宇记得有一位小学老师曾经这样告诫过他：一寸光阴一寸金，寸金难买寸光阴。他觉得这真是一句至理名言，所以为了不浪费时间，他习惯提前就把未来几天要干的事全都规划好，争取将每分每秒都用游戏来填满。什么时候该玩些什么，什么时候该攻略到哪里，这些问题在他心里都早有盘算。而如果突然冒出来什么无聊的事打断了他的计划，他就会顿感虚度光阴而觉得浑身难过。

然而现在……本该在教室里捧着掌机狂赶进度的他，却身陷在教导主任的办公室里，一边听着教导主任对他破口大骂，一边无奈地抹去喷在他脸上的口水，心想着到底要骂到什么时候才能算完。

“我说你们俩个究竟是怎么搞的？一大清早就跑到学校里来打架？还推桌子丢书包，把人家教室搞得乱七八糟，连老师叫你们都不听，同学拉你们都拉不住！到底有什么深仇大恨可以让你们这样报复社会啊！”

天宇只能在心里苦笑，看来在这个全新的平行空间里，耿鬼造成的所有破坏好像全都被赖在他们俩个身上了。他们好像是因为什么无聊的原因而发生了争执，于是便扭打了起来，从教室里打到教室外，引来了全校同学的围观，最后才以那个很尴尬的姿势摔在一起的。

呵呵呵呵，不过这样也好，总比遭到什么奇怪的误会要强得多了吧。

等一下！这么说来……他们俩摔在一起的时候好像是白星在上天宇在下的，也就是说，这场世纪大对决的结果是以白星的胜利而告终的？要真是这样的话……作为一个男生竟然在全校同学面前打架输给了一个女生，这种事情也太丢脸了吧！

天宇这才发现自己此时此刻居然还有心情去纠结这种无关紧要的细节……

“呜呜呜呜……”突然就在此时，站在他旁边的白星居然两眼泪汪汪地哭了起来，还不停地拿她粉嫩的小手去擦眼泪，一副受尽委屈的样子，把天宇吓了一跳。

咦？她干嘛要哭呀？她不是也应该保留着时空平移之前的记忆才对吗？虽然对这个新的时空来说，我们打了一架已经是既成事实，但在融合者的记忆里却不应该有这段本不该存在的经历才对啊，那么她究竟又为何而感到委屈呢？

天宇完全摸不着头脑。

“啊呀啊呀，不要哭了，老师不怪你的。”天宇发现教导主任说话的声音竟然立刻软了下来，“老师知道白星是个乖孩





子，你们俩个打起来，那肯定就是天宇欺负你了，你放心，老师一定会好好惩罚他的。”

凭什么呀！这算什么神逻辑！

天宇气得差点没跳起来，虽然他很有自知之明，知道自己的确不是什么好学生，上课经常偷玩游戏，作业经常不交，成绩也总是拖班级的后腿，但是作为一个死宅男，他向来都懒得跟别人染上什么搞不清的瓜葛，也不屑去做什么损人不利己的事，因此打架这种事照理说是绝对不可能发生在他身上的！

反倒是白星这个暴躁的丫头总是动不动就扇他两下踹他两脚，搞得他满脸的巴掌印和鞋印。所以如果他们真的因为什么无聊的原因而大打出手的话，那也肯定是白星挑起的才对吧！

可是老师才不会管那么多呢。在老师的眼里显然只有好学生和差生之分，反正好学生做错什么都是情有可原，差生做对什么都是别有用心，所以无论怎么解释都是徒劳的，人家只会觉得你解释就是掩饰。

看着教导主任气愤的目光，天宇只觉自己头上直冒冷汗。这下可糟了，闹出那么大的动静要是责任都推到他一个人的身上，那么警告处分、上门家访肯定是免不了的。在档案上记上不光彩的一笔这种无聊的小事在这个死宅男的眼里倒是算不上什么，可是如果老妈因为这事而没收了他的宝贝掌机，那损失可就大了呀！

这时天宇突然看见白星一边哭哭啼啼，却一边趁老师不注意时对他调皮地眨了下眼睛，这才恍然大悟，原来这个小魔女是故意拿眼泪来换取老师的同情心啊！这回可真的被她给害惨了！

2

“不对，不是他的错啦。”就在天宇气得抓狂的时候，白星突然哭哭啼啼地开口

了。

“呜呜呜……老师，其实好像是我误会他了。”她说，“事情是这样的，最近学校里不是经常发生教室莫名其妙被搞乱的怪事嘛，同样的事在我们班也时有发生，作为新任班委会的一员，我很想快点把凶手给找出来，今天我们班的值日生告诉我，说他昨天离开学校的时候好像看见这位叫天宇的学长在我们教室附近鬼鬼祟祟地晃来晃去，我想那一定就是他干的了，于是就跑去找他理论，但他却不肯承认，然后我们一言不合就打起来了。可事后他班上的同学连忙跑过来告诉我，说他是个有名的死宅男，每天放学都恨不得第一个冲出教室然后宅在家里不肯出来，所以绝对没可能那么晚还留在学校里的。现在想来，我们班的值日生也只不过说是‘好像’，仅凭这点就断定他是凶手果然是我太草率了呢。呜呜呜……老师，都是我不好，念在我是初犯，您就原谅我这一回好吗？”

她两眼泪汪汪，演技实在太逼真了。

天宇简直不敢相信自己的耳朵，这个总是动不动就欺负他的小魔女，也不知是着了什么魔，竟突然良心发现替他说话了。这简直就是太阳从西边出来了嘛。

可是这样真的不要紧吗？即使是受老师喜欢的好学生，可毕竟是闹出了这种影响全校的大事件，如果所有责任都让她一人承担的话，那也一定会受到很严厉的责罚吧。这下天宇反倒是觉得有些过意不去了。

没想到教导主任竟然一点也不生气了，只是有些意外地说：“原来是这样啊……哎，那好吧，相信你也是为了班级同学的集体利益着想才会一时冲动的，以后记得遇到这种事一定要先告诉老师。至于天宇嘛……虽然你是被冤枉的，但有什么事不能好好说吗？干嘛偏要动手打人呢？”

这待遇也相差太远了吧！天宇觉得自己刚才为这个小魔女而感到过意不去可真是太亏了！

不过谢天谢地，事情总算了结了，但天宇总觉得很纳闷，像这种惊动全校的大事件居然可以就这样不了了之，这究极是多么不可思议的展开啊？

走出教导主任办公室以后，白星立刻就像换了个人似的，得意地把真相告诉了他。

其实白星刚才是用了她的特殊能力，正如天宇在游戏中的先读能力一样，每一个融合者在心中有精灵寄宿之后都会拥有一种不起眼的初始能力，而白星的初始能力就是她的哭声似乎包含着某种魔力，无论她做错了什么，只要对方一听见她的哭声就会立刻原谅她。

真是让人羡慕嫉妒恨的能力啊！

“嘿嘿，我果然很厉害吧？呐，这回多亏本姑娘救了你，你说你要怎么感谢我才好呢？”

好吧好吧，虽然在我很给力地把耿鬼打飞之后，明明是因为这死丫头没有完成最后一击，才造成了这么难堪的局面，不过看在她还良心发现帮我说话的份上，姑且就感谢她一下吧，天宇心想。

“那你说吧，你要我怎么感谢你呢？只要是我能做到的事，我都答应你好了。”

“这个嘛……”白星想了一想，竟突然有些羞答答地说道，“这，这样吧，今天放学以后，你可不可以留下来，陪陪我……好不好？”

天宇听了立刻脸红心跳了起来，“什么什么？留、留下来陪你？放学以后？你是说……要、要我跟你约会吗？”

“约会？什么约会？”白星一下子没有反应过来，但当她回想起刚才那句的确很容易让人产生误解的话以后，就立刻

小脸涨得通红，“大色狼，谁要跟你约会啦！我只是叫你晚上留下来陪我一起捉黑暗精灵呀！”

接着她又气呼呼地对天宇说：“当你看到那只耿鬼在教室里用念力又是推桌子又是掀椅子的时候，难道就一点都没有联想到什么吗？最近这段时间趁着夜深人静把教室搞得一团糟的凶手一定就是那只耿鬼吧！我记得应该告诉过你，黑暗精灵的出现是因为它们受到了现实世界中黑暗力量的污染，如果不能及时将他们解决掉的话，污染源也就不会消失，于是它们再度出现的可能性也就很高。所以今天晚上，我们俩就守在学校里等那只耿鬼再次出现吧，这次一定要把它干掉！”

她边说边撅着小嘴捏紧了拳头，一副心有不甘急着想要报仇的样子。

天宇这才恍然大悟，哦……原来如此，如果凶手是耿鬼的话，那么即使被人看见，等它自然消失以后也没有人会记得它的存在，所以那些为了查明真相而留在学校里守夜的老师们自然也就不可能找到凶手了。如果没有什么合理的解释来重组教室被搞乱的原因，那么整件事也就自然成了灵异事件——这样想来，一切就都能说得通了。

“那好吧，包在我身上。”天宇拍了拍胸脯一口答应了下来，“我一定会帮上大忙的。”

在奋力打翻耿鬼之后，他突然对自己越来越有自信了。虽然仍不知道那神奇的力量究竟该如何使用，但他似乎每到关键时刻总能派上用场。既然已经有过第一次和第二次，那相信一定还会再有第三次的吧！

可是……他还是有一点没想明白，既然只是要他陪着一起捉耿鬼，那白星刚才为什么会用那种羞答答的表情来拜托他呢？

3

不过这个疑惑也很快就有了答案。

晚上夜深人静的时候，教学楼里一片漆黑，只有微弱的新月之光从窗里幽幽地透进来，在走道上映出淡淡的窗框。

天宇记得自己除了被老师留下来补作业以外，还是第一次放学没有立刻回家，而且居然一等就等到了这么晚。他用手电筒把一间间教室照亮，看见教室里的课桌椅都被摆放得整整齐齐的，似乎并没有什么异常。

看来今天各班的值日生干得都很勤快，既然这里没有状况那就赶紧再上一层楼看看吧。

不过天宇刚想迈开脚步，却发现有人在后面扯着他。只见白星死死地拽着他的胳膊，猫着腰蹑手蹑脚地走着，小脑袋左顾右盼，一惊一乍的似乎总担心突然从哪里跳出一个妖怪来吃了她。

“喂……你稍微走得慢一点好不好，人家跟不上了呀……”她那像百灵鸟一般好听的声音也在黑暗中微微地颤抖着。

“哈哈，原来你是因为怕黑，才叫我留下来陪你的呀？”天宇不无得意地笑话道，心想总算找到这个小魔女的弱点，可以好好报复一下了。

这么说来她早上那个羞答答的表情，原来只是因为不好意思让别人知道她居然这么胆小呀，这下天宇总算是想明白了。

“谁，谁说我怕黑啦？本，本姑娘才不怕呢！”她结结巴巴地说话，而且把天宇的胳膊拽得更紧了，明显口不对心。

看来这个小魔女只要平时不那么凶巴巴的，而是一直像现在这样小鸟依人、楚楚可怜的话，倒也是挺可爱的。果然很容易激起男生的保护欲呢。

由于教室捣乱事件在许多班级都屡有发生，所以他们也不能确定下一次究竟会

出现哪里，于是只好像这样从一楼走到四楼，再从四楼走到一楼，反复巡逻。又因为害怕打草惊蛇，所以他们才会连灯都不开，就这样在黑暗里悄悄行动。

天宇庆幸自己还算挺勇敢，否则也没法像这样让女生依偎在身边了。在他眼里耿鬼虽然身为鬼系，但其实也只不过是精灵的一种属性而已，与之前他遇到的暴鲤、椰蛋树之流相比并无二致，不能算是真正的鬼怪，所以也没什么好怕的。他一边举着手电筒走在前面，一边细细品味着从白星那粉嫩的小手上传来的触感，竟开始享受起了这种被依赖的感觉。

“啊呀，怎么突然变冷了呢？”天宇突然一边打着哆嗦，一边鬼鬼祟祟地说道。

“唉？有吗？”白星仔细地感受了一下周围的空气，不知道是不是因为心理作用，好像真的是感到了一股凉意。

“知道耿鬼的图鉴上说的是什么吗？它会潜伏在黑暗中伺机攻击人类，在有耿鬼出没的地方周围的温度会下降五度，使人不停地打颤。”天宇故意把话说得很悬，听起来好像非常可怕。

“什么什么？这么说来它就在这附近吗？”白星顿时着急了起来，赶紧左顾右盼，可是周围漆黑一片，什么都看不清，这似乎更加重了她心里的恐惧。



“你没有看见吗？它就在……”天宇继续装神弄鬼，视线不停地游走，白星的眼睛也跟着他的视线不停地移动，却仍然什么也没有看见。

突然，只见天宇转过脑袋对着白星大吼一声：“就在你背后啦！”把白星吓得“呀”地尖叫了起来，可当她赶紧回过头去的时候却发现自己的身后仍然只有一片漆黑，什么也没有。

白星吓得眼泪都快掉下来了，她还没反应过来究竟发生了什么，却发现天宇居然在一旁忍不住偷笑。

“好啊！你，你居然敢骗我！看我等会儿不好好教训你！”她现在的声音简直就像是一

只受惊的小猫咪，完全没有一点杀伤力。

天宇觉得这一把玩得实在是太过瘾了，总算把这两天来被这个小魔女虐待的仇全都给报了。

他甚至开始怀疑这个小魔女也许早就知道把教室搞乱的元凶是谁，只不过一直都不敢一个人跑来捉鬼吧。

可是像她现在这种状态，要是耿鬼真的突然跑出来，到底能不能正常发挥实力呢？

4

这个问题白星自然也有考虑过，不过她大概是觉得没什么问题。她之所以怕黑，就是因为黑暗里什么也看不见，不知道从哪里会突然冒出个什么奇怪的东西来吓唬她。但是只要当敌人乖乖地出现在她面前时，她相信自己还是能够从容应对的，况且到时候她还能赶快去把灯打开。所以她只需要拉上天宇，陪她一起度过这最难熬的搜寻阶段就可以了。

但却没想到这下反而被这个大色狼逮到了机会，趁机耍了她一把，气得她真想好好揍他一顿。可偏偏现在又离不开他，于是只好忍气吞声，不跟他计较了，真是叫人憋气！

他们就这样从上到下反复巡逻了好几遍，还是没有见到什么异常。话说教室捣乱事件好像也不是每天都会发生的，也就是说即使今天整晚耿鬼都不出现也不是不可能吧？那么究竟还要不要继续等下去呢？

“等到这遍巡逻完了，我们就收工回家，等明天再来吧。”白星说道。

天宇觉得这样玩夜间探险倒是挺有趣的，不过要是每天都来的话，那得浪费多少他玩游戏的时间呀？所以还是祈祷耿鬼快点出来吧。正这么想着，他们再次来到顶楼，却意外地发现这里与之前相比……似乎有了什么异样？

在走廊的尽头，老师办公室的灯光居然亮着！

这是怎么回事？刚才他们不是早就已经到顶楼来过好几次了吗？可是却一点灯光也没有看见过呀。难道就在他们摸黑巡逻的时候，有什么人已经来到顶楼了吗？可又为什么没被他们撞见呢？

难道是……耿鬼出现了？

白星赶紧与巫妖融合，变身成魔女的装扮，做好了随时战斗的准备，但一只手还是紧紧地拽着天宇不肯放，似乎还是有些害怕。

办公室的门微微地开着，他们蹑手蹑



脚地来到门边，一起从门缝里望去……

可是里面并没有什么耿鬼，而只有一个人影，戴着一副黑框眼睛，低着头在灯光下批改着作业。

咦？天宇立刻发现，那不是他们班的班主任赵老师吗？这么晚了他还一个人留在学校里工作？要不要这么敬业呀！

“什么嘛，原来是老师。”白星大失所望，却又好像是松了口气，“既然不是耿鬼，那我们还是赶紧离开，不要影响老师工作吧。”

“等一下！”天宇用只有白星能听见的声音小声喊道，“好像有点不对劲！”

有什么不对劲的？白星好奇地再次朝着门缝里望去，发现正如天宇所说，老师的样子似乎有点奇怪。他整个人似乎都阴沉沉的，嘴角略微翘起，发出奇怪的哼哼声，有一种让人毛骨悚然的感觉。由于眼镜的反光遮住了他的眼神，所以实在看不出他到底是在哭还是在笑。

他到底在说什么？白星静下心来，仔细地听老师一个人自言自语……

“呵呵呵呵，天宇啊天宇，你说我究竟该拿你怎么办才好？这么简单的作业居然没一道做对。明明其他同学的成绩都不算差，可偏偏就是因为有你在拖班级的后腿，所以我们班才会总是在年级里垫底。上次考试是这样，上次的上次也是这样。后天马上又要考试了，看来这次也不会例外，啊啊啊……你究竟要我怎么去向校长交代呀……”

天宇见白星鄙夷地看了他一眼，随后便冷嘲热讽了起来：“啊呀呀，我就猜到你的成绩一定好不到哪里去，可是没有想到竟然会差到这种地步呀。你看你都快把老师折磨出病来了。”

这下可真是丢脸丢尽了，以后恐怕在这个小魔女面前会更加抬不起头来了吧。早知道刚才就不提醒她仔细听了！

不过看到这种情景，天宇的心里还是有那么一点内疚的。他记得以前赵老师总喜欢动不动就把他留下来给他洗脑子，一唠叨就唠叨个几小时，把他珍贵的玩游戏时间全都给浪费掉了，所以他对赵老师自然不会有什么好感。但是现在在他眼里的老师并没有平时的威严，却多了几分沧桑和憔悴，仿佛已经被工作的压力给压垮。也许正像白星所说，是被他这个捣蛋鬼给折磨出病了吧。这么想来，他倒是觉得有些过意不去了。

好吧，总之看起来似乎也没什么异常，只不过是一位责任心过强的老师在为一个无可救药的差生自寻烦恼而已。白星拖着天宇便准备悄悄地转身离去。

顶楼的光线要比之前亮堂多了，办公室的灯光在他们面前映出了一高一矮两个清晰的人影。只要周围不是漆黑一片，白星自然也就不像刚才那般小鸟依人地粘着他，她似乎又恢复成了那个爱欺负人的小魔女，大摇大摆地走在前面。

天宇心想：哼！不要高兴得太早，等下到三楼之后看你还敢不敢这么神气！

不过白星却突然又是一副若有所思的样子，似乎还是觉得哪里有些不对劲。

“呐，大色狼，你觉得真的会有老师这么晚了还留在学校里工作吗？就算他真的需要加班批改作业，也完全可以把作业本带回家里去改的嘛。又或者他是为了抓教室捣乱事件的凶手而特意留在学校里守夜的？可如果那样的话，他也应该守在教学楼的入口才有意义吧。最关键的是刚才我们来顶楼的时候，明明确认过办公室里一个人也没有的，虽说我们在巡逻的时候没注意有人上楼也还算正常，但能肯定的是，无论那一层楼走廊上的灯都绝对没有被打开过。如果说我们不开灯是怕打草惊蛇的话，那么难道老师去办公室也会像我们这样鬼鬼祟祟的怕被人看见么？”



天宇想了想，嗯！的确疑点太多了。

白星继续说："当然还有更让人怀疑的就是刚才你们老师的那种精神状态，那个样子简直就好像……"

"好像什么？"天宇着急地问。

可是他却发现白星的话语随着她的脚步一起突然卡住了，像是看见了什么难以置信的场景似的，她的目光突然呆滞，脸上竟露出了震惊与恐惧。

怎么回事？她看见了什么？

天宇也随着她目光所指的方向看去，于是连他也被吓出了一身冷汗。

刚才上来时的楼梯……竟然没有了！

5

怎么会这样？天宇仔细看了看教室上的门牌，高二二班和高二三班之间本来是应该有楼梯的，可是现在这两间教室居然被贴在了一起。简直是见鬼了，这样的话他们根本就没有办法离开这里啊！

"咯咯咯咯咯……"突然，他们听见一阵阵诡异的笑声从四面八方传来，似乎有无数鬼怪躲在黑暗里窥视着他们的行动。

在哪里？在哪里？白星立刻扯住了天宇的胳膊，惊恐地四下张望，可是却仍然什么也没有看见。

不仅如此，她还突然发现走道的护栏外边本该依稀看见的街道上的星星灯火居然也全都消失了，眼前只剩下无边的黑暗。

现在他们就好像身处在一个奇特的密闭空间，这里没有出口，想要逃跑也做不到。周围的空气似乎也骤然阴沉了下来，就好像从黑暗里随时都可能有怪物跳出来对他们发动攻击。

是耿鬼干的好事吗？可是为什么它仍然没有现形呢？

这种情况简直正好刺中了白星的软肋，像这样明明听得见声音却看不见对手

是最让她感到恐惧的。

天宇发现白星的身体比之前颤抖得更厉害了，这下可糟了，这样下去的话还没等对手出来，她恐怕就会被恐惧给压垮的！

“咯咯咯咯咯……”笑声仍然在继续。

“好冷啊。”白星突然把双手抱在胸前，颤抖着说，“咦？怎么回事？突然感到好冷好想睡觉啊，是因为太晚没回家了吗？”

她就像是嘴里含着一颗樱桃，声音有些含糊不清，一边说一边摇摇欲坠。

“才不是呢！”天宇赶紧扶着她把她摇醒，提醒她振作起来，“还记得耿鬼图鉴上说的什么吗？它会潜伏在黑暗中伺机攻击人类，在有耿鬼出没的地方，周围的温度会下降五度，使人不停地打颤。你现在觉得冷就是耿鬼就在附近的最好证明吧！你要是不赶快打起精神来，那不是正中它的下怀吗？”

听了天宇的话，白星强行振作起来，可仍然只能依靠在天宇身边，才好不容易支撑起身体。她感觉自己的生命力似乎正在流失，好像被什么东西吸走了一般。

可是好奇怪，为什么天宇却一点事都没有呢？

天宇心想此时作为男子汉他必须振作起来，既然白星已经快不行了，那么现在就只能靠他了。

耿鬼究竟藏在哪儿？他一边使劲地猜想着各种可能性，一边冷静地观察起了四周。

它究竟是藏在漆黑的教室里？还是藏在围栏外空旷的黑暗中呢？又或者是……

当天宇把视线转向地面的时候，神情突然呆滞了两秒，然后似乎一切都想明白了。

“喂！白星，你快看地上！”

听见他的呼唤，白星也立刻低头看向地面，于是也立刻发现了眼前的异样。她看见天宇的影子被背后办公室的灯光拖得



老长老长，然而相比之下她自己的影子却显得非常矮小，几乎就如她的身高一模一样。

她记得刚从老师办公室门口离开的时候就注意过两人的影子，当时虽然也是一长一短，但长短差距至少也与他们的身材比例相当。然而当他们远离办公室之后，却只有天宇的影子被越拉越长，而她的影子却居然一点都没变……

原来耿鬼藏在了白星的影子里！

正当他们全都明白了真相的时候，地上的影子突然变成了一张耿鬼的怪脸，发出咯咯的奸笑，好像在嘲笑他们居然刚刚才发现。

“快点把它赶走！”天宇着急地喊道，“我记得游戏另一个版本的图鉴还说到，耿鬼会躲在人的影子里吸收人的生命力，你现在又冷又想睡觉，一定是已经中了它的招！”

原来是这样！白星立刻抬起双脚，对着地上那张怪脸又踩又跳，可是那个影子

他发现白星仍没有完全失去意识。可她浑身的力气却似乎已经被完全抽干，再也站不起来了。

这可怎么办？真正的战斗现在才刚刚开始呢！

天宇发现从远处似乎有一团团黑紫色的影子正在朝他们飘近，并且如刚才一样发出“咯咯咯”的哄笑声。等到它们接近以后他才看仔细，那竟然是一大群鬼斯通，很显然是被耿鬼召唤来的。

这下他可慌了神。怎么办？怎么办？这么多的敌人，难道要我一个人来对付吗？

白星也在天宇的怀里微微地睁开了眼睛，见到眼前的情景，露出了难以置信的表情。

“这只耿鬼居然强大到能够使役那么多的下位精灵？这究竟要积累多大的怨念呀……”

未完待续



决战X

文/新房客　图/凌宇沫　编/马修

序

在整个故事开始的时候，我们并不知道是谁创造了这个世界。在人类与口袋妖怪共同生存的世界里，口袋妖怪被发现的种类已经越来越多……

这是关于口袋妖怪的正史传说……

传说中整个口袋妖怪世界是由一个名为阿尔修斯的口袋妖怪创造的，它创造出迪亚路卡、帕鲁基亚，还可能包括基拉帝纳，并且分别给了它们时间与空间的能力，而基拉帝纳则存在于另一个次元之中。接着阿尔修斯创造了阿库诺姆、由库西和艾姆利特，分别代表共存于现代的人类和口袋妖怪之中的意志、知识与感情。在此期间，梦幻在世界上诞生，并包含了当时及未来存在的全部口袋妖怪的遗传基因……

古拉顿、海皇牙、雷库萨相继诞生，口袋妖怪世界随着雷吉基加斯在陆地间的移动，形成了各个地区。

史前时代，出现了多种存在于那个时期的口袋妖怪，考古学家已证实这些口袋妖怪分布于各个陆地，在今天形成了化石并包含着口袋妖怪的遗传基因。同一时期可能梦幻的数量开始减少，世界上更多地存在其他种类的口袋妖怪……

在石器时代、冰河时代和铁器时代，分别出现了雷吉洛克、雷吉阿伊斯和雷吉斯提尔……

1500年前鲤鱼王的种群发生突变，成为了最脆弱的口袋妖怪。

在700年前的近代，凤凰与露琪亚分别栖息在圆朱市的两座塔顶，150年前，一道闪电击中了露琪亚居住的塔，之后露琪亚到漩涡列岛栖息。在那时起，第一届口袋妖怪联盟比赛开始举办。

在现代时期，研究员创造了第一只人造口袋妖怪3D龙。

在数年前，人类从梦幻的基因中克隆出超梦……

虽然这个世界观依然存在，但我们这个故事却稍微有些偏差。就在那天，因为他的一念之差，无意间用一双手创造了一个新的世界。他给了所有口袋妖怪训练家们一个新的开始，因为恰巧在一座未知的新岛上，一些未知的魂魄进入了一些新的躯体。新的世界诞生了，这个被称为“XY”的冒险即将起航。然而这位未知的他又给所有的训练家们出了一道小小的难题——通往新岛的通行证只有一张，想要获得通行证就要参加口袋妖怪大赛并获胜。比赛的规则是三人组队，对于大部分人来说并不陌生，这个规则正是取自于世界上知名度最高、曾经一年一度的格斗大赛。

主办者是个谜，新岛是个谜，新品种的口袋妖怪们也是谜，种种谜团都在人们脑海里徘徊，于是来自各地的训练家们开始跃跃欲试了……他们纷纷携带着自己的口袋妖怪度过艰难险阻去参战……训练家们有来自世界各地的，甚至有来自不同的时间与空间的……不管是谁，他们的目的只有一个——XY新岛的通行证！

狂热的日子，全世界都在关注着。2013年10月12日，时间到了，今年的大舞台，全新的旅行也要开始了……

1.露西队



如果没有发生那件事情，这个有着一头金发和深海蓝宝石般透明眼眸的少女估计还像以前一样是个最幸福的贵族小姐。温柔的母亲与英俊的父亲，有和睦温馨的家庭……早晨睁开眼就能听到母亲的问候，起床后穿着漂亮衣服和可爱的口袋妖怪一起在花园散步，有时间就学习一些贵族孩子必须要熟悉的礼仪等……每天都重复着这样平淡却盈满小小幸福的生活，就算偶尔会觉得很无聊可还是非常满足。

不过，这些已经不属于露西了。她自从经历了一系列的艰难险阻，把爸爸从帕伊鲁公爵那成功救了回来之后她就像彻底变了个人一样。这些所谓的小平凡对这个经历过一番冒险的女孩来说已经不再是平凡，而她，也不再觉得满足。

“火爆猴，今天也要加油哦！”露西握着手中的精灵球，用手指着窗外那似乎是她幻想中的旅途样儿的花园。唉，可惜这些都不是她这个成长环境下的孩子拥有的。每天依旧要学一些小礼仪，还要拉手风琴等，曾几何时，她都在幻想自己能像童话故事中一样变小，在花园里与火爆猴一起冒险。

街头上依旧很热闹，虽然已经是傍晚了，各式各样的摊子和门里都散发着香味儿。

一个身材与样貌兼具的女人，在人山人海中显得十分显眼。

“喂，都这么久了，还没找到线索吗？”这个穿着忍者服、戴着面具的男子说。月精灵懒洋洋地跟在他身边，看样子似乎有些饿了，其实主人也饿了，所以才会用“喂”这个似乎没有礼貌的字眼。

“阿卡·萨索利！”女子回过头，雪白的皮肤、深棕色的瞳孔，脸颊上一脸不屑，嘴角略带傲慢地撇着，似乎跟她的美貌形成了一个很微乎寻常的对比。

“做什么，静？”几乎像是喊出来了一样。“我请客。休息一会儿吧笨蛋，这个城市似乎到处都是那些贵族呢。”

“贵族什么的对我来说不重要，我们要找的是其中的一个。”

傍晚的气氛也随着夕阳渐渐沉下去了。从建筑物的间歇间，映着两个长长的影子。

“找她最合适不过了吧，况且好久不见了，我想她也过腻了贵族小姐的生活。”静取出的，是被古式的蜡封口的信封，上面深深地刻着X与Y两个字母。

“口袋玩家世界锦标赛X”，不知道从哪里来的邀请函，总之这封信是落在了静与阿卡的手中。

口袋玩家世界里，有史以来第一次举办平行空间类型的口袋妖怪决斗比赛。

静和阿卡都知道，大会是以三人组队的团体战，跟世界上知名度最高的格斗大赛几乎是一个规则，只不过是口袋妖怪版的。

“我就直说了，这次绝对没有人雇佣，我是纯粹希望阿卡与露西能一起参加。然后一起去新岛冒险，怎么样？”

“不是一早说好了吗？能征求的露西的父母同意才是最大的难题吧！”

“不！爸爸已经同意了哦！”夕阳下一个穿着连衣裙的女孩子向二人伸出了手，“好久不见了！”

“呵呵，来了。”

静、阿卡与露西三人互望着对方，嘴角露着一丝微笑，真的是好久不见了！

露西甚至曾经偷偷祈祷会有这样的一天到来，想不到真的来了。

2.电光幻影队

来自城都地区的训练家Uki，带着自己的大力鳄四处旅行。为了见到未知的口袋妖怪，决定了接受邀请参加这次的口袋玩家世界锦标赛X。

在目前已经发现的649种口袋妖怪中，已经不能满足一个喜欢收集图签的训练家。Uki也是如此，而且听说关东地区最初的三只口袋妖怪可以再次进化，那么他的大力鳄……

“哈哈，是你吗，海洋团的Jeff？”

“谁？”

简单的格衬衣，一头金发的美国人四周打探着过路的行人，海洋团这个词已经很多年没有听到过了。脚下的穿山王听到以后也不禁磨起了爪子。

“希望你跟我参加口袋玩家世界锦标

赛。”倒是单枪直入。“你不会不记得我了吧？曾经一起经历了电光幻影般的奇幻旅程。”

“哎哎呀，不要说得这样暧昧。”Jeff似乎是没太大兴趣了，他转身欲离开。

路过的人们完全没有在意到二人，似乎在这个年代，大家都有自己的事情要忙。有时候会忽略甚至忘记了正在发生在身边的小事情。

“那关于火鸡斗士能再次进化之类的呢？”

Jeff停下了脚步：“你说什么？”

“你没有听说火鸡斗士可以再进化一次了吗？一切谜团都在锦标赛里。”

虽然说了这么多，但一半以上也是虚张声势，Uki此刻压根也不知道火鸡斗士是否还能进化，应该说，要达到怎样的条件才能再次进化。但既然Jeff曾经去过Holon Island探索变异的口袋妖怪，那对于自己的火鸡斗士可以再次进化应该是会感兴趣的吧？最大的问题是，先骗他留在这里。

“好吧，坦白说。”Jeff耸了耸肩，“我对火鸡斗士再次进化之类的是没有太大兴趣。”

“对，毕竟陪伴自己也大半辈子了，忽然变个样子也怪怪的。”

“不过……”

“不需要告诉我原因，邀请函在这里。”Uki举起了手中那个白信封。

另外一边，这次是到了另外一片大陆，这边的这个什么队也已经解散好久了。

“正如你所见，我现在已经转行做理发师了。”这个个子不高、像是个孩子一样的年轻人抚摸着身边九尾那华丽的毛发。

“这个，也没那么严重啦。前银河队的高级干部Titi，你有什么要求吗？”



在这个大城市一个不起眼的小角落里，有这样一家装饰新颖的小宠物店。而这个不是很宽敞的地方，对于Titi来说却也正是合适。

“你只要跟我组队参加的话，我们获胜的几率是很大的哟。”

“获胜以后呢？”

“嗯，我给你看一张照片。”Uki从信封里掏出了一张模模糊糊地蓝色照片，上面像是有只鹿样的口袋妖怪。

“你知道，自从在Holon Island见过面之后已经过了好久了。”

“我知道。”

“所以，我同意帮你。”

“这么简单？”Uki惊奇地说。

“开了几年的宠物店，我也该出去走动走动，活动活动筋骨了。”Titi站了起来，九尾顺势也走到了他的旁边。纵身一跃，九尾带着自己的主人缓缓而去。

“呼……除了多走了几个地方，其他还都挺顺利的。”Uki松了一口气。

3.花之队



自从柏勒尔与培育体那件事之后，已经过了几年。

魔术师洛斯特、四处流浪的魔法师零以及移居到外国的泰洛伊已经许久没见面了。

这一刻，收到口袋玩家世界锦标赛邀请函的洛斯特脑海里浮现的前两个人就是自己童年的玩伴——零与他的弟弟泰洛伊。但问题是那两个家伙现在在哪里呢？

昨夜起了风。洛斯特来到庭院里，发现院子里的枯叶又被吹落了不少。那些枯黄的叶子几乎已经在昨晚掉光了，偶尔一阵微风，随之晃动的只剩下树枝，最后一两片凋零的残叶坠落到它们力所能及的地方，地面上是积雪。

冰精灵从屋里跑了出

来，开心的在雪地里打起了滚。好久前一位朋友送给自己的伊布已经进化了。洛斯特任由着冰精灵玩耍，自己弯下腰捡起一片落叶。也许是最近实在太无聊了，甚至有些想要寻找烦恼的感觉。

还好收到了这封邀请函，只是，能否找到同伴一起参加呢……

已经许久没有泰洛伊的消息了呢。总之能找到他们其中的一个，另外那个是绝对没有问题吧？洛斯特回想着曾经遇见过的人，什么培育体四、培育体七，柏勒尔之类的。这些人虽然已经不复存在了，但还是时不时地会想起来呢。

或许……

洛斯特望着远方的天空，脑海里似乎想起了一些什么事情……正想着，一个白色的影子从前方的雪中缓缓走过。洛斯特追到了外面，却不见那个了那个影子。

“呼……”我怎么会想起那个骑着豪火猴的魔女。

“洛斯特。”熟悉的声音。

“零？”疑问的声音。

“嗯，恰巧赶上我要找你，想不到你真的在家。”眼前这个人确实是零。怎么，莫非他也收到邀请函了？什么嘛，还以为这个东西比较难得到。

“所以，不用说了，第三个人选决定了吗？”零问道。

“你弟弟呢？”

“我还以为你会知道呢。”

“别再让我陪你玩找弟弟的游戏了。我这次的目的可是通行证。”洛斯特事先把要点说了个明白。

“当然不会。”零甩了甩头上的雪，“在来之前，我已经去找过他一趟了。他说出发前给他个消息就行，一定会到的。”

“这么简单。”

“是呀。”

雪又开始飘了。就这样，花之队组成了。

4.海盗之王队

绕着这片无边无际的大海航行已经有一段时间了。

索拉作为一名剑客，自从加入罗亚尔海贼团以来已经有很长一段时间了。确切的说，自己也是最初那几个人里面的一个。只不过最近船员们喜欢分两拨行动，所以，他一直在古拉顿那个队伍里——言外之意，另外的队伍是带着海皇牙的。

听闻船长与航海士、兽使他们在打劫一个村庄时遭遇了一些小小的危机，好在大家都平安无事。

索拉穿着一身黑紫色的盔甲，手中拿着一柄斧头。平时是用剑，今天觉得用斧头比较舒服，所以……这一刻的他正骑在雷库萨的背后，在空中高速飞行着。

这三只口袋妖怪是罗亚尔海贼团最大的财富。

自从向船长那边发出了集合信号之后，索拉已经以最快速度去往主队那边汇合了。

后面有什么东西，追的好紧。

“电击兽，十万伏特！”精灵球一抛，电击兽向着后面那团白雾发射出了十万伏特，雷库萨顺势一转身子，接住了正在下落的电击兽。

云团发射出了一束刺眼的光芒，一发炮弹从白雾中发出，雷库萨转身躲过炮弹带着索拉在空中来了个360度的大转弯。



成，我要参加！”巴隆索首先举起了手。

“你是一定要去的吧。”不知道什么时候，船长已经坐在了桅杆上。

“太好了，我去，我做队长。”巴隆索开心地拍起了手。

“索拉拿的邀请函，那主办方自然是想他参加。”

“唉，这么麻烦呀，我还以为送个信来就可以了。”索拉叹了口气。

“剩下的嘛……”

“兽使或者航海士只能去一个。”

“我去吧。”兽使自荐到，“对于研究新的口袋妖怪我最在行了吧。”

“相对你来说，航海士的口袋妖怪更有实力一点。”巴隆索用胳膊肘杵了杵兽使，“所以让他去就可以了。而且他还是副船长。”

“毕竟获胜才是目标，对吧？”

“所以我跟航海士都是被逼无奈参加的吗？”索拉伸了个懒腰，走到了船边望着水里那微微发出的红光。

“无所谓了。”航海士拿出了精灵球，对着水中那红光按动了开关。

“带雷库萨去就得了。”兽使把精灵球从航海士的口中接了过来，又按动了开关。

“那样你们被打的落花流水的时候还能直接飞走，哈哈哈……”船舱内传来了裁缝、格斗士与药剂师的声音。众人在甲板上集合，并击了个掌。

“Good Luck！”

5.黄沙队

奇加索纳境内。

天空万里无云，火辣辣的太阳照射着这片无边无际的大沙漠，一丝风都没有。

好久没下雨了呀，虽然已经习惯了这种炎热，但偶尔下一场雨也是不错的。不过，现在事关紧要的却不是这件事……

“这个……珀丽丝警官？能不能选个其他的日子？”

“任务必须在今天完成，已经连续两年没有过诱拐事件发生了。”留着金色长发的女警官答道。

距离绑匪所在的危险地带还有段距离。秘密潜入的女警珀丽丝与其手下，此刻表情跟态度都洋溢着紧迫感，不过，前面正是表演的地方，她们可不会退缩。

虽说是白天，但此刻要跟绑匪玩捉迷藏游戏，甚至觉得是黑夜也许会更好呢……

自从村长的孩子被珀丽丝救回来之后，比泽特村内大小案件都归类到了她的手里。生活虽然比以前忙碌了许多，但对于珀丽丝来说却也津津乐道。

第二天傍晚……

“所以说嘛，珀丽丝，好久不见了。”面前这个人是穿着红纱，留着一头棕发的靓丽女子。

“你是？”虽然已经到了下班时间，但在酒馆里被认出来多少还是有些不自在。不过警察也有权喝酒！

“所以说，你不认识我们了吗？”头上包着围巾的男人露出了笑容，两排洁白的牙齿一览无余，“我美丽动人的女警官，请允许我向您问好。”

珀丽丝抽回了即将触碰到他那双厚嘴唇的手：“舞女！还有骑骆驼的！不，确切的说，应该是盗贼团伙的女贼跟雇佣犯



罪集团的骑骆驼的。”

“总算想起来了呀。”

“咔咔”两声，还没来得及回答，被称为舞女或者女贼的梵汀与骑骆驼的已经被珀丽丝铐上了手铐，她那出手速度倒也真是快。

“啧啧，你这样不好呢。”

又是“咔咔”两声，飞天螳螂如风一般出现并挥舞镰刀斩断了手铐。梵汀揉了揉自己的手腕。

“你还是这样鲁莽呢。”骑骆驼的放出了自己的火山骆驼，“我是没办法了，难道要我让火山骆驼把手铐烧化吗？不过坦白说，小姐。我倒是十分愿意让你把我铐走呢。”

珀丽丝顿时觉得自己又鲁莽行事了。虽然这两年来自己的大脑已经冷静了许多，但见到出狱不久的罪犯，自己依旧是条件反射般的将他们铐起来。

“你们找我有什么事？”

“本来不打算告诉你啦。不过……”骑骆驼的将下巴指向了自己的手腕。

“什么？”

“对啦，你手中的画像就是我们这次的目的。”

“目的？”珀丽丝不明所以地看着那张残破的手卷，沙黄色的破旧卷轴上画着一个类似英文字母Y一般的谜之物体。

伊维塔尔是这只口袋妖怪的名字，然而在场的却无人知晓。

“要不要跟我们组队去参战口袋玩家世界锦标赛呢？”梵汀靠在了吧台上，眼睛一眨一眨地看着珀丽丝。

说到底，自己的假期也即将到了，有十天的时间，能去参加口袋妖怪比赛，赢得去什么新岛的通行证倒也来得及。但问题是，真的要跟这两个曾经的对手组队么？

又或者……珀丽丝那奇迹的大脑又再次充满了无尽的幻想，又或者，跟他们一起行动，监视着他们的举动，能立什么伟大的功绩！

“成交！”珀丽丝答了一句。

6.战国队

又快到圣诞节了。

确切说还有两个月的时间。但想到这个时候嘛……

卢克正坐在贝尔维尤市中心公园的长椅上。这个城市刚刚下过雨，空气十分潮湿，周围十分阴冷，不过从小在这里长大，已经习惯了。他把杰尼龟放了出来，此刻能看到的只是一个龟壳，连它都不想出来。

或许是冬天，乌龟需要冬眠的关系吧……

想起前年这个时候，也就是第一次见到伊达政宗与真田幸村的时候。

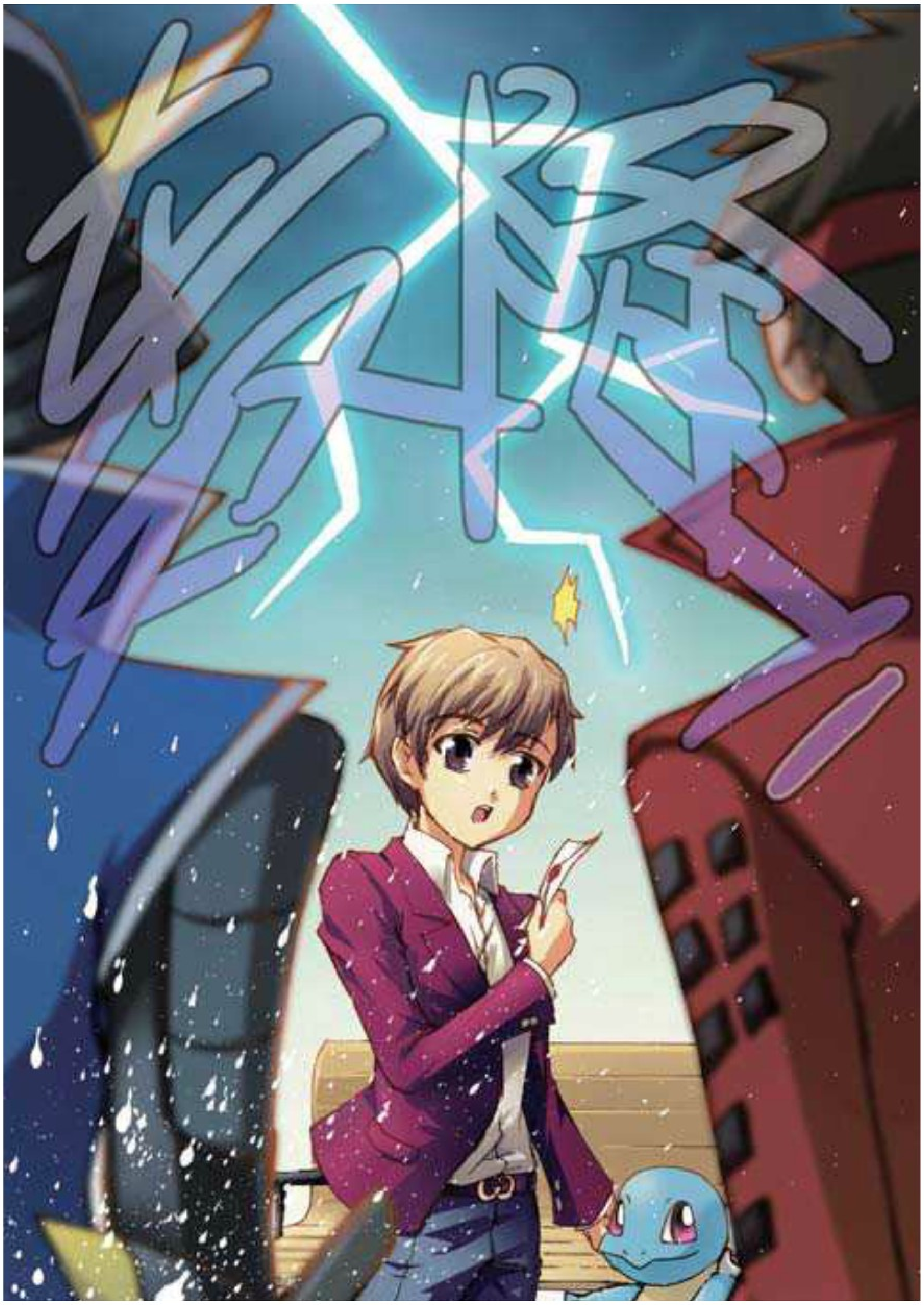
公园外面就是购物中心了，那里就是第一次见面的地方。

记得那时候也刮着风，一辆大巴士欲冲过黄灯的时候，空中似是打了个闪电，只听得“啪啪”两声，像是有两个东西掉下来的声音……绿灯亮了，大巴士缓缓移动起来……

落在购物中心门前的是一个身穿红衣，手握两柄枪的男子，而落在巴士顶上被拖走的是身穿蓝衣的独眼男子。

这就是真田幸村与奥州笔头伊达政宗在现实世界的初见。

卢克回忆着两个人如何在自己的家里



住了近乎一年，大家如何和睦过着日子。只是不知道这两个人现在在做什么了。

九尾、水精灵、喇叭芽、飞天螳螂与大嘴雀……两个人留在自己家的口袋妖怪，现在还在这里。它们也跟自己一样在期待着有一天能与自己的主人再见吧。

卢克正想着，空中忽然打了个闪电，这闪电并没能引起卢克的注意，但是……半空中飘落下了一个白信封，那信封恰巧落在了卢克的脚下。

“咦？”卢克打开了那用X标封着的信封，一字一句地念出了，“口袋玩家世界锦标赛X。”

“什么嘛……”他把卡片塞回了信封，咦？怎么还有一张？他拿出了另外那张，居然是一张照片，上面……哎呀！上面是伊达和幸村哥哥！

“有本事给寄真人来，寄什么照片嘛……”卢克抱怨着将照片塞回了信封里。

忽然，天空又打了个闪电，咔咔两声，信封里照射出了一股刺眼的光芒，真田幸村与伊达政宗奇迹般地出现在了卢克面前。

“哇！”卢克尖叫了一声。

同样声音回应的还有伊达与幸村，二人同样发出了惊叫。是什么力量又让二人来到这个世界了？而一切似乎就像昨天一样，二人又站在这个公园里。

天啊……卢克心想，刚刚还想着让那个寄信人寄真人过来，想不到真的过来了。

“这么看来……”卢卡又捡起了那个信封……

7.PM海贼团队

“钱钱钱！”才只是大清早，船长已经张罗打鼓般的喊了起来。

“什么事，什么事？”正在厨房做饭的冀立刻跟斗力鸡、冰须熊冲入了船长的房间。

“船长！”直冲而入的还有这个暂时可以称为猫的家伙。之所以说是家伙，是因为她并非一只猫，而是一个人，不过相对来说，她更像一只猫就是了，目前为止没人知道她的名字，所以我们暂且跟她叫猫。

“咦，又出什么事了？”刚刚睁开眼，头上还带着一顶小睡帽的TT也走了进来。

“皮卡皮卡！”穿着皮卡丘Cosplay装的摩托罗拉（就暂且这么叫他吧）学着皮卡丘的怪叫声跑了进来。

“啊！”船长又是一声尖叫。

“原来是说梦话……”TT打了个呵欠，准备回自己的房间。

“我才没说梦话！”船长抓起身边的精灵球，正中TT的下巴，把他砸昏了过去。

“又乱打人，知不知道药很贵啊？”跟在妙蛙种子身后的是船医G，他见到TT被打昏了立刻提着医药箱冲了进来。

“船长到底怎么了嘛，你是不是在梦游？”

这次是床头那已经废弃了很久的闹钟，紧随着TT的是冀，两个人先后倒在了地上。



“别再继续增加患者的人数了！”正在抢救着TT的G立刻吼道。

“我猜船长是在说梦话加梦……”这次被击昏的是摩托罗拉。

“主人，到底怎么了嘛？”猫露出一副可爱的表情看着倒在床上的船长。

“我说过，别再继续增加患者人数了！”

“你们这帮傻瓜。”船长笑嘻嘻地从枕头底下抽出了一个大信封，“咱们是漫画里的人物，所以就连收到的信封都超Q的。”

“那个？”船医盯着那个纯白色的大信封，封口处的金色“X”字母十分耀眼。

“口袋玩家世界锦标赛的邀

请函！”船长哈哈大笑起来。

这个嘛……原来是口袋妖怪X与Y的事情，在未来已经是见过他们的了。G松了一口气，还以为是什么大不了的事情。

“本来目的呢？”

“本来目的就是，发来邀请函的人能用镀金的方式来封信封，看样子很有钱。我们可以趁机大赚一笔，哦呵呵呵……”船长将手放在额头上露出了陶醉般的笑容。

“就知道……”

“所以我要跟主人你一起去！”猫趴在船长的窗边，像只真猫一样蹭着船长大腿。

“嗯，要三个人组队，老G你是一定要跟去的。”船长面向着G，脸上露出了一股坏笑。

这家伙肯定是打我那些道具的注意，别到时候参加比赛的时候因为犯规而被撵走，这种情况极有可能发生呢……

“考虑到这只猫，怎么也甩不掉，所以就一块跟着吧。”

“我是知道那些新口袋妖怪的事情的哦！”G摇着手指，“不过为了保留新鲜感，我还是不说了吧……”反正你看重的也是金币跟财宝，呵呵……

8.阳光小小姐队

“久等了，千美，小同！啊，好开心呀！”MOLI明显是比二人晚到了一点。

在这所海滨浴场，酒店楼顶的泳池内。

虽然已经过了盛夏，但这里依旧是一片阳光十足的景色。吸引着众多的游客。

从终年积雪地带来的千美已经好久没享受过这种阳光了。

“你需要来杯啤酒吗，这边的三明治也很出名。”

“这可不像是你这个年纪的孩子应该做的事。”小同和MOLI交换了一个眼神，环视泳池，大概有那么十几个人，酒店的服务竟也奇迹般的周到。

“刚下飞机，还来不及放下行李，哪里有时间吃喝？”

周围还有很多空位，泳池很大，蓝蓝的一片像是大海一般。十几个客人几乎都席地而坐，其中也有穿着短裤跟背心在躺椅上闭目养神的人。已经是初秋了，不过，今天的阳光格外耀眼。

一个女子噗通一声跳入了水里，溅起的水花透着阳光划到半空，带给周围一丝凉爽感。

千美开口了：“对了MOLI。”

“什么？”

“不想吃饭的话，就直接游泳吧！”说话间已经将宽大的背心脱掉露出了已经事先穿好的比基尼。

“你最近还真是开放了许多，毕竟不是小孩子了。”小同一样穿着比基尼，负电宝宝戴着墨镜，懒洋洋地躺在游泳圈上晒太阳。两颊的电气囊在阳光的照射下似乎都要啪啪地放电了。

“抱歉，让你们等太久了吧。”MOLI拿起桌子上一块三角形的小三明治。“不过专程推掉工作而赶来，可不是为了度假。”

“那是？”小同与千美不约而同地望向了MOLI，那眼神中还带着一丝好奇。

MOLI从行李包中掏出了一个信封。

“这是什么？去南岛的机票么？”千美几乎是把那个信封抢了过来，“早说嘛，我们直接飞过去就好了。一年才聚一次，不要扫兴，不过你这个惊喜我也很喜欢。”

“呵呵……”小同冷笑了一声，她一早知道，那个信封不会像千美想的那么简单。

“去参加口袋玩家世界锦标赛。”



“口袋玩家？”

“世界锦标赛！”

“三人组队，优胜者可以拿到去新岛的通行证，那边有未知的冒险与新的口袋……”

还没说完，千美已经纵身跃入了水中，溅起的水花打在了MOLI那精心打扮过的头发与妆容上。

“噗通”又是一声，小同也跳了进去。

“喂，你们两个！”MOLI甩了甩头上的水，“过分了点吧，要不要去呀！”

“现在是休假时期哦！”

“哈哈……”

楼顶的大型游泳池，断断续续传来嬉笑声与水流声。太阳已经西斜。

9.BOSS队

“发这个邀请函的人居然有胆量来这里。”这人正骑在自己那匹背后燃着蓝色火焰的烈焰马身后，曾经无数人以为这是传说中的独角兽。他就骑着这匹烈焰马在自己的庭院散步。

驼色的马甲与裤子，灰衬衣，白手套，脸上有几个深深地皱纹，但总体来看却十分有气势。这就是帕伊鲁公爵。

他所在的地方，正是要经过黑暗沼泽，到令人不禁望而却步的大沙漠，再通过那个阴暗的地底湖才能来到的公馆。

曾经因为一个叫露西的女孩子而解决了自己多年来与官员之间的矛盾，但自打那以后他反而觉得自己已经喜欢上了这个属于自己的公馆。于是又回到了这里。

但确切地说，能突破梦貘、仙人掌大人、大鲶鱼王的阻拦而来到这里的人，一定很不可思议吧。

“既然口袋妖怪都来了，又何必躲躲藏藏呢？”眼前的是一只公爵以前没见过的口袋妖怪，是一只类似蝙蝠状的大型飞龙。这句话刚说完，飞龙的背后就钻出两柄钢剑向他射来。

就在钢剑即将刺中公爵的一刹那，空中传来一声怒吼，它们立刻静止了下来。

“哦，看来也是口袋妖怪。”公爵一仰头，半空正有一只黑色的雷库萨正盘旋着。

这是他那只颜色稀有的雷库萨……

一束破坏死光从雷库萨的口中发出，正炸向公爵，烈焰马敏捷地跃向高空避开了攻击。公爵一摸腰间的精灵球，发现

自己的雷库萨就在身边，那半空中这只是……

只听得千万人的吆喝声，半空中黑色光芒一闪，一个穿着盔甲的将军出现在了那像城堡一样的屋顶。只看得见背影，这人将黑发全部扎在了后面。雷库萨盘旋到了他的身边，吼了几声。

"越来越有意思了呀！"不远处的树林中传来了一阵掌声，走出来的人影留着一头血红色的头发，全身黑衣，上衣的扣子没有系。

"你是？"

这人走近了，那飞龙与两柄钢剑就顺势飞到了他的身边。只见他眼角处有花纹状刺青，和那红发倒是显得十分合衬。他的眼神流露出一副毫不在乎的样子，撇起了嘴角："邀请函是我发的。"

"阁下莫非就是发明了培育体的炼金术士柏勒尔？"

"居然还有人知道我的名字，幸会。"

"你消失再久也是有人会记得的，更何况都是发明家。"

"所以我的目的不言而喻了。"

"要我跟你组队参加口袋玩家世界锦标赛X？你以为单是以种子选手的特殊邀请函就能打动我么？"

"如果我告诉你那个小丫头也参加了呢？"



什么？露西也参加了！这个念头触碰了公爵的某根神经，她也参加了，那么看来她的队友应该是……柏勒尔看着他脸上的表情似乎已经明白了什么，嘴角不自觉地露出了笑容。

"第三个人选也已经确定了。"柏勒尔的目光移向了楼顶那个穿着盔甲的背影。

"第六天魔王织田信长……"

参赛队伍已经全部确认，口袋玩家世界锦标赛X即将开幕！究竟优胜者会是哪支队伍，而新岛又有什么样的冒险在等着他们呢……

完



圈圈熊酒吧

文/斯潘达
编/马修

——冰海大帝 10

雪崩山帝国回来后，口袋乐园升级为了行会，而仅有土龙诺克一个的电飞鼠救助队也正式通过冒险总会的认证通过，当遭遇雪崩山帝国猛犸大军袭击的针叶山告急，来到宿场町的湾天鹅酒吧试图找救助队、探险队解围时，乐园行会被疾风救助队抢了先，于是行会会长、小球獭沙奥召集行会的全部队长，时刻准备出击……

37 密林游击队

疾风救助队并不是宿场町本地的精灵，从哪来的谁也说不清，只知道他们现在有100多只花斑鸠，有雄有雌，队内的成年花斑鸠之间彼此通婚，除了怀孕的和哺育后代的外，可以随时作战的也有80只以上，如果仅仅是同种类的飞行系精灵组队，那倒也不算有特色，特色的是这个队伍中还有和草猴、水猴和火猴，三大属性的猴子氏族每个都保持和花斑鸠相等的数目，其中他们的猴王，还由队长丹赞拿出珍藏的叶之石、水之石和火之石，把三个猴王分别进化成了草冠猴、水冷猴和火烈猴，这样便牢牢笼络住了猴子们。他们根

据任务中敌人的情况而安排不同属性的猴子骑在花斑鸠的背上，利用花斑鸠的速度和制空直接对地面强敌进行属性攻击，建队至今从未有败绩。而之前之所以驻扎在宿场町，是因为看到宿场町除了奥沙的探险队苟且于废墟之中，没其他竞争对手而市场前景大好，便留了下来。没想到奥沙的探险队越发展越大，那片废墟也成了口袋乐园，如今更被冒险总会升级为行会、他们只要留在宿场町理论上就要听从沙奥的调遣，这让丹赞非常不爽。



丹赞是一个高傲帅气的雄性斑鸠，体格看起来比其他的同类还要大要壮，两根长长的缨冠让他看起来更是威武，由此他也经常和三个进化了的猴子分队长合作，使得他这里的攻击火力比其他队员更猛。这次接下针叶山的委托后，立刻召来几个主要的手下和三个猴王，商讨对策，因为这次的雪崩山强袭军清一色为猛犸猪，虽然草、水、火三个属性都可以克制他们，但是草属性被反克得厉害，因此出动80只花斑鸠，同时出动35个水猴、35个火猴，此外还出动了10个草猴以防止有浮船鼬夹杂于猛犸大军中。其中两个分队长：水冷猴希亚和火烈猴巴欧分别由丹赞和弟弟堪洛驮着，指派草冠猴亚纳带领留守的猴子和豆鸠、灰鸠看好本阵后，待猴子们骑上花斑鸠，众花斑鸠们便呼啸着飞向长空，跟着前来寻求救助云翅龙特里斯，飞向针叶山。宿场町距离针叶山本就不远，而疾风救助队又是在空中飞，因此没多久便到达了针叶山……

这是今年雪崩山帝国对针叶山发动的第三次侵略战争了。第一次发动战争是在夏天刚刚开始，当时为了惩戒帝国中的反对派，独揽大权的帝国首辅、哥达鸭基加斯想把冰船兽一族的反对派们向南流放去承受酷热之苦，却苦于整个雪崩山帝国的疆域都在极地，因此便想起了极圈外不算很远的地方有个针叶山，虽然夏天和真正的南方比起来还是非常凉爽，但对于久居极地的纯冰系精灵们来说，在那儿真呆上一个夏天绝对是生不如死。基卡斯从行商那得知，针叶山还是非常原始的部族联盟，精灵的生活方式也很朴素：天气暖和便露天居住于树林中、凉了冷了则居于地穴或树洞，所吃也都是针叶山一年四季的水果和干果。雪崩山帝国首辅、哥达鸭基卡斯认为以雪崩山的帝国军，面对过着原始生活的针叶山精灵们，发动战争无论如何都是可以轻而易举取胜的，便和皇帝波泰西王打了招呼。病重的波泰西王虽然懦弱，但也劝阻基卡斯，说针叶山的那些家伙虽然与世无争，但对来犯之敌从来是残忍地斩尽杀绝，以此震慑来犯者。布林拉普的先祖曾多次与针叶山交战，当时几乎统一了整个极地的帝国军在进攻针叶山时却每次都遭遇惨败，考虑到针叶山不主动遭惹其他地方而针叶山又在极地之外，便也主动与针叶山休战和好，并签订了盟约，至今盟约依然有效。

自负的基卡斯当然不会理会傀儡皇帝的劝阻，他去和波泰西王报告不过是走个形式，根本就没打算去听皇帝的意见。接下来便派遣同族的可达鸭们组成军团，由自己的独子费达带队去攻打针叶山，希望通过这场对过着动物生活的精灵们的简单一战提升全族、尤其是儿子在雪崩山的威望。费达带领可达鸭军队的消息迅速传到

了针叶山，三大部族中的丛林蜥蜴族便在山下等着他们，当笨拙的可达鸭们行军到山下正想驻扎，蜥蜴们便从树林中突然杀了出来，娇生惯养的费达的第一反应是被吓傻，第二反应是跑，他这指挥官一跑，其他本就不是战斗的料的可达鸭们便也都回头跟着逃跑，一群鸭子呱呱呱地跑着叫着乱成一团。而针叶山还是老办法——不管对方是哪来的，敢来犯者全部诛杀，因此包括基卡斯的儿子费达在内，系数在逃跑中被杀害。

得知自己的独子和带去的可达鸭部族几乎被全灭，基卡斯大怒，祭奠了儿子后，当着傀儡皇帝、钢帝企鹅波泰西王，咬牙切齿地立下毒誓：一定要踏平针叶山，为儿子和所有死去的同族报仇。于是第二次，基卡斯干脆没跟波泰西王打招呼，直接召见了以速攻突袭见长的强袭军军团长、浮船鼬弗洛斯。当从逃回来的可达鸭们那里问明了针叶山的精灵构成后，弗洛斯信心满满："只要没有电系的精灵，所有的精灵我们都可以搞定！"

"哦？"基卡斯皱皱眉，"他们的丛林蜥蜴可都是草属性的。"

"呵呵，不瞒首辅大人，我的部下们为了和草系天敌抗衡，都学会了冰之牙。只要丛林蜥蜴敢出现，我们的冰之牙就将送他们进地狱！"

"好吧，还是小心为上，那些没开化的野蛮家伙凶残得很。"

水鼬强袭军团来到针叶山下，自然和山下的丛林蜥蜴们又打了一仗，由于早有准备，因此叉尾鼬使用冷冻光线进行突然袭击，接着浮船鼬们扑进被打乱的丛林蜥蜴中用冰之牙一阵撕咬，把丛林蜥蜴们打得大败，接着一群过动猿们赶来阻挡水鼬军团。刚打败丛林蜥蜴的浮船鼬们士气正盛，截杀的过动猿们很快便支撑不住，也败走逃进山林中。见山下再无抵御，弗洛斯一声令下，水鼬们便追进山林之中，接着弗洛斯毕生难忘的噩梦开始了：当水鼬们全部进入山林后，树上开始密密麻麻地射下树枝削成的尖刺，这些树枝针刺对水系的水鼬们相当有效——原来是针叶山为了以防万一，安排懒猴们在此设下的埋伏，这下水鼬们乱了，他们要么在平原上冲刺、要么在水中水面突袭，深入这山林之中甚至完全没有了方向感，乱成一团。混乱中，丛林蜥蜴和树蜥蜴们从树上跃下，对着水鼬们使用草系攻击，几乎在一瞬间，差不多一半的水鼬便被打倒了。见中了埋伏，弗洛斯大叫让部下冷静，使用挖洞逃走，由于他们都是搞突袭，所以也都会挖洞，现在只好冒着被对方地震全灭的危险，遁地逃走——好在针叶山没有使用地震的精灵，他们按照坡度从地下逃离了山林，但刚伸出头，早就等待他们的青绵鸟便俯冲下来，他们只好再次缩进地下……弗洛斯和残余的部下们用了一周的时间，才从地下来到了水中，而这噩梦般的经历描述，也让基卡斯没再多追究他的兵败责任，而是更多地考虑该如何打下针叶山。



一个月前，雪峰顶城的一场大雪提醒基卡斯冬天已经到来，基卡斯觉得冬天的严寒对雪崩山的军队更加有利，于是马上去皇宫要求波泰西王下诏再度向针叶山宣战，为了确保此战能一战成功、消除帝国民众因两次征讨针叶山失败而对帝国军力的质疑，这次基卡斯让波泰西王召集了防守雪崩山各个城市和重镇的最精锐的猛犸猪们出战，由王城守备司令西蒙担任针叶山征讨总指挥，并且派驻大量的长毛猪来运输军粮，同时为了防止遭遇火系精灵的袭击，包括弗洛斯在内的大量浮船鼬也混编于猛犸大军中，以防万一。

雪崩山帝国三度入侵的消息很快被巡逻的青绵鸟带回了针叶山，三大部族——懒猴、云龙、树蜥蜴的高层们再次商量对策，于是决定以不变应万变，决心让这些来违背盟约的入侵者们全部葬身于茫茫的密林中。

38 针叶山鏖战

雪崩山的猛犸大军开到了，针叶山照例使用惯用的诱敌深入的方法，一开始，一群过动猿在针叶山下列开了阵迎敌，嗷嗷吼叫着气势冲天，西蒙冷笑了下，下令全队冲锋，于是漫山遍野的猛犸猪扑向山下的过动猿们，过动猿们立刻回身逃窜，很快便消失在山林中。猛犸猪们一路追到山下，就开始往林中追，浮船鼬军团长弗洛斯赶紧劝阻西蒙，西蒙虽然不明白原因，但毕竟弗洛斯是上次针叶山平叛军的总指挥，虽然大败而归但起码有失败的教训，因此一声令下，浩浩荡荡的猛犸猪大军便止步于山林之外。当得知针叶山利用山林的伏击战术时，西蒙听了弗洛斯的话后，笑称浮船鼬一族太弱后，便不顾弗洛斯的劝阻，派遣先锋部队进入山林。

就如弗洛斯上次遭遇的一样，不过埋伏在树上的过动猿们这次抛下的是石头，岩石攻击正克冰属性的猛犸猪们，原本就身躯庞大的猛犸猪们在树林中遭受空中的岩石攻击顿时乱成了一团，先锋队长马可大喊着让部下冷静撤出树林，训练有素的猛犸猪们很快顶着雨点般砸下的石头冷静下来，有秩序地往山林外撤，但针叶山的伏兵们根本不允许他们冷静撤出，伴随着一声呼啸，无数丛林蜥蜴从树上跃下，在猛犸猪中间用刃叶斩展开重击，猛犸猪们再次陷入混乱。好在这次来的猛犸猪够多、而进入山林这些又只是探路，因此早



已做好部署的西蒙一声令下，外面的猛犸猪开始对山林中乱成一团的猛犸猪们使用暴风雪，草属性的丛林蜥蜴们受不了暴风雪只好逃离，这样被困的猛犸猪们才得以全身而退。

见识了针叶山丛林战厉害的西蒙把队伍驻扎在针叶山下，连夜召集各级军官商量对策，于是在次日，每个猛犸猪都被分发了众多的技能回复剂，然后一排一排地递进进入山林，每一排都对前方的树上使用暴风雪，树上埋伏的过动猿和丛林蜥蜴果然被打了下来，西蒙非常得意，让浮船鼬弗洛斯也跟着进来，让他看自己的策略……然而深入到半山腰时，弗洛斯和西蒙几乎同时发现了一个问题：除了刚进山林时打下埋伏在树上的丛林蜥蜴和过动猿外，再继续深入树上根本没有任何精灵被打落！西蒙立刻大喊“停止前进”，结果话还没说出口，雨点般的树木针刺和石块已经掉落下来——在发现猛犸猪们用暴风雪开路后，过动猿们选择了撤退，而把体型小而轻的懒猴们留在了暴风雪技能范围外的树梢上，等着猛犸猪们深入后准备将猛犸猪们一网打尽，见西蒙发现中计，在空中指挥的云翅龙阿尔塔下令攻击，漫山遍野的猛犸猪便都陷入了混乱，互相冲撞奔跑起来，很快猛犸猪们自己便被撞伤了许多。西蒙大叫不好，如今所有的部下已经分散开，自己根本没法一声命令让自己部下冷静下来，便对着周围的大喊：“我的命令无法让每个猛犸勇士都听见，但是我请你们所有听见的，把我的命令向你左右的同胞们传达：各位都不要慌，冲着山下奔跑，即使撞了树我们猛犸猪一族也不会有多大伤害！你们喊完就立刻回身往山下跑，快，把我的话传过去！”

猛犸猪一族不愧是雪崩山最精锐的战士，在短暂的慌乱后，便把西蒙的话传达开，然后回身奔着山下冲，由于下山的冲势太猛，一些挡路的针叶树直接被撞倒。当猛犸猪们全部逃出针叶林时，西蒙令分队长们清点数目，尽管大多数的猛犸猪战士被石块砸伤，但好在大半都活着回来，没有像上次弗洛斯带队那次那么惨。为了让部下恢复，西蒙停止了对针叶山的进攻，而是在针叶山下搭建营寨驻扎下来，用随军带的药物给伤者疗伤，接下来便和针叶山进入了对峙状态。

由于有大量猛犸猪要疗伤，因此一开始西蒙让没受伤的部下们做好防守，而针叶山方面由于惧怕寒冬到来于己不利，所以也多次发起对猛犸营寨的进攻，但不依靠地形，针叶山的精灵们根本无法同强大的猛犸猪们抗衡。当受伤的猛犸猪们恢复得差不多了后，西蒙再次指挥猛犸军团对针叶山发动袭击——对于西蒙来说，冬天的确可以让他的军团更有战斗力，但是他的部队携带的军粮已经不多了，虽然可以让长毛猪后勤队回帝国去取军粮，但耗得太久毕竟还是有辱雪崩山第一勇士种族的称谓，所以西蒙也急于攻下针叶山。

不过西蒙清楚，自己的大部队再次进入山林，还是有很大可能会被针叶山的伏兵给全部吃掉，所以这次他让所有的猛犸猪们分批次地去冲撞树木，打算把树木全部冲撞倒，因为上次失败时候他意外地发现猛犸猪其实可以把那些树木给撞倒的。结果半天下来他就放弃了这个疯狂的计划，因为上次能撞倒树，一个是有从半山往山下冲的缘故，还有一个重要原因是当时大伙都处于逃命状态，所以也不顾忌撞树，现在这两个因素都没有，半天下来一棵树没撞倒，而树木却漫山遍野都是……无奈只好收队，一边和针叶山继续对峙，一边命令长毛猪们趁夜秘密离开营地，回雪崩山帝国去取军粮来，做好持久战的准备。

长毛猪们虽然是秘密离开营地，但还是被侦查的青绵鸟发现后告知了云龙族长、云翅龙阿尔塔，阿尔塔当即带领部族的云翅龙和青绵鸟们出发，这些飞在空中的精灵们很快便追上了陆上行走的长毛猪

们。长毛猪后勤队由队长皮思万带领，每个长毛猪都罩着黑布，身负取军粮的重任潜行于夜色中，然而在行走到冰藻河浅水河段准备渡河时，原本漆黑的天一下亮了起来，行军多年的皮思万知道这是有精灵释放了晴天，接下来无论是火攻还是太阳光线他都受不了，因此只能下令让部下快点冲进苇塘躲避，但是他们早已经被空中的追击者们给盯住了，青绵鸟们释放完晴天后，一束束太阳光线便射向猛犸猪们，云翅龙们更直接用火焰放射来烧这些冰系的长毛猪们。

“不要慌乱，稳住！”皮思万试图像西蒙那样在危急时刻力挽狂澜，“都用暴风雪！他们那些飞在天上的都怕暴风雪，快释放暴风雪！”

长毛猪们不愧是猛犸勇士团的战士，即便是后勤部队，他们也都忍着火焰放射和太阳光线的进攻，咬着牙对空中使出了暴风雪，暴风雪的高度有限，因此阿尔塔只是让部下们往高空飞便躲过了暴风雪的攻击，等暴风雪一停止，阿尔塔便率部众再次俯冲下来使用火焰放射和太阳光线，皮思万只好让长毛猪们再度使用暴风雪……如此几轮后，长毛猪们的暴风雪用尽，再也无力抵挡阿尔塔及其部众的空中攻击，在一片“雪崩山帝国万岁”的呼喊中，打算回去取粮的长毛猪后勤队全部被杀死在冰藻河边。

而西蒙在派遣皮思万和长毛猪们回去取粮、送走了他们后，总是心里发慌，无



论如何也睡不着，天都见亮了才沉沉地睡去，刚睡过去，就听外面一阵大乱，西蒙非常生气，咆哮着冲出帐去质问，结果这下他自己也目瞪口呆——猛犸主帅大营前的空地上，抛了一地被砍下的长毛猪的脑袋，其中就有皮思万的，西蒙这才知道皮思万等长毛猪已经全部遇害，一时间气血上涌，召集全部猛犸猪大军倾囊而出，强攻针叶山，结果和上次大败一样，深入针叶山密林深处的猛犸猪们遭遇伏兵，再度大乱，好在浮船鼬弗洛斯还保持冷静，知道西蒙总司令这次根本拦不住，因此索性带领水鼬们在山脚下林子外等待接应，当漫山遍野都是猛犸猪们的惨叫时，弗洛斯果断率部冲进树林，对着从树上跃下的丛林蜥蜴们使用冷冻光线，丛林蜥蜴们原本对着半山撤下的猛犸猪们，没提防身后找到突袭，因此也立刻乱了起来，加上猛犸猪们狂奔而至，为了保命丛林蜥蜴们只好忍着痛跳上树逃之夭夭，而猛犸猪们由于这次回撤顺利，因此伤亡并不大。

撤回后，西蒙又数次要召集大军强攻针叶山，弗洛斯和其他冷静的猛犸猪分队长们只好苦劝住西蒙，晚上，西蒙终于爆发了：“你们这些短视的家伙！你们真以为我被针叶山的那帮孙子给刺激丧失理智了吗？”

“没有没有，但是总司令你太累了，还是先好好休息，弟兄们也都需要休息下……”

“休息？你们知道我们现在怎么样了吗？告诉你们！我们的粮食已经断了！”西蒙无可奈何地长叹一声。

“怎么可能？起码再坚持半个月没问题吧，您让皮思万带后勤队去取粮，不也是这么预算的么？”

“原来是这样……”西蒙咬牙切齿道，“但是我被他们刺激完脑袋一热攻打针叶山时，我们放在驻地的存粮被针叶山的飞行精灵们给端了，一粒没剩！而皮思万他们又全部遇害……”

“也就是说……今天的晚饭，是我们在针叶山下吃的最后一顿么……”弗洛斯感觉眼前一黑差点没瘫倒，当时他只记得率全部水鼬去接应撤退的猛犸猪们，却没想到驻地的粮食竟然被针叶山的家伙们全部搬光。如果不是这次出征的战士们都有随身携带的干粮，这一顿都要饿着肚子了。

指挥大帐里陷入了死一般的沉寂，所有的分队长都不知道接下来该怎么办了：强攻针叶山，进入那密林就等于送死；可如果继续耗着，明天就都得饿肚子……偏偏在这个时候，外面又乱了起来，气头上的西蒙咆哮着冲出指挥大营：“大黑天的都吵什么？安静点……”然后他发现根本无法安静下来，晚上忽然变了天，狂风夹杂着鹅毛大雪肆虐着，连医护营的营帐都被大风吹开了，所以刚才又是一阵大乱：“不好了！营帐被大风吹开了！”“这么大的暴风雪吹开营帐，一定是上天示警！”“是啊，不祥之兆……”

猛犸猪们虽然彪悍勇敢，但大都疑神疑鬼特别迷信，如今狂风掀开营帐自然是七嘴八舌。

“都怕什么！我们都是冰系的战士！一场大风雪有什么好怕的！”西蒙大吼止住了猛犸猪战士们的胡说八道，便带头将医护营的帐篷又给扯了起来。当帐篷重新拉起来，西蒙甩甩身上的雪，迎着凛冽的寒风，对在场的将官和兵士们道：“我们的暴风雪攻击没法打到针叶山的树梢上，但这老天爷的暴风雪，那些埋伏在树上的精灵们还待得住么？这正是上天赐予的进攻针叶山的最佳时机！此机不可失，各部迅速集结，立刻进攻针叶山！”

39 背水一战

针叶山这边，由于阿尔塔带领云龙部族成功全灭了回去运粮的长毛猪后勤队并趁着猛犸大营空虚而截了对方全部的余粮，因此针叶山为他们举行了盛大的庆功宴，毕竟再庞大的军团，断了粮食也无以为继，距离真正入冬起码还需要半个月的时间，而猛犸猪们最多再坚持三天，届时等他们拖着饥饿的身子撤退时，针叶山的精灵们便计划趁机追杀，一旦重创了雪崩山帝国最精锐的猛犸猪军团，那么他们以后必定不敢再度来犯。

然而晚上，外出巡山的云龙族副统领特里斯感觉到比以往要寒冷很多，抬头看天，土黄色的天空低沉地压在头顶，特里斯大惊失色，生活在北国多年，他深知这是狂风暴雪袭来的前兆，如果不事先做好



准备一旦狂风夹杂着大雪吹过来，树上便无法再停留伏兵，如此针叶山便失去了最有利的保障。想到这他赶紧飞回去和阿尔塔说了这件事，阿尔塔也吃惊不小，立刻召集其他两大部族——懒猴和丛林蜥蜴的统领们，说明了事情的严重，就在他把可能发生的最坏结果告诉大家时，外面已经狂风呼啸起来，而此时尚无准备、还在筹备追杀饿走的猛犸猪们的统领们一时拿不定主意。但无论如何先要把埋伏在山林中树上的过动猿、丛林蜥蜴、树蜥蜴和懒猴们撤回来，这样起码避免他们在大雪袭来之时白白送命，就算猛犸猪们趁着狂风暴雪袭来，他们也都是可以抵挡的生力军。

云翅龙特里斯带着一众青绵鸟们立刻飞往半山的密林，去通知所有埋伏在此的精灵们全部撤回，负责守卫的精灵们得知即将出现大雪、而猛犸猪军团可能趁此来袭时，索性便把事先用来投下的石块紧紧卡在树杈上，虽然一般的摇晃不会落下，但被莽撞的猛犸猪们撞到树，这些石块便会掉落砸到猛犸猪们……短暂的忙碌之后，埋伏在树梢的行动慢的懒猴们被青绵鸟们带着离开了山林，而的过动猿、丛林蜥蜴、树蜥蜴们则敏捷地撤离回了山顶。

果然，天黑之后，一股凛冽的狂风夹杂着鹅毛大雪吹来了，树林被狂风卷过发出了波涛般的声响，山顶上的精灵们甚至被吹得睁不开了眼睛。

一直懒散的懒猴族族长史雷克终于不再哈欠连天了，而是忧心忡忡地看着天：“我在针叶山呆了一辈子，第一次看到这么大的暴风雪呢！”

“是啊。”一直非常活跃的森林蜥蜴斯赛特也没有了之前的活力，“今年入冬怎么这么早？又偏偏赶在这个节骨眼上刮大风下大雪，难道这是天要亡我们么？”



“别说那些丧气话了！”阿尔塔从他们头顶飞过落下来道，“现在如果猛犸猪们打来，我们没有了山林这道屏障，他们就会一路打到山顶！我们还是赶紧构筑工事吧！”

“怎么构筑？如果他们今晚真打过来，我们垒的工事还没等打好地基，那些猛犸猪们就攻上来了……”史雷克打着哈欠，对阿尔塔的提议不屑一顾。

“打什么地基？把山顶的泥沙全部塑成厚墙，然后我们山上存多少水全都浇在上面，水进入泥沙，暴风大雪一吹很快就会冻上，这就成了坚不可摧的壁垒！”

“好主意！好！好！”森林蜥蜴斯赛特在叫好几声后又回归了苦瓜脸，“好是好，可是把水都拿来浇筑壁垒的话，喝水的问题怎么解决？”

“遍地都是雪，化了后沉淀过滤一下就可以喝了！构筑工事要紧！”

史雷克和斯赛特都被说服了，立刻召集躲在营房中烤火的部下们出来，搬运泥沙和水，不消半个小时，朝着猛犸大营一侧的山顶便筑起了长长的一条冰冻堡垒。

接着又把存放山顶以防不测的巨石都堆放在壁垒外，一旦猛犸猪们攻上山，这些巨石们便可以有效地杀伤先头冲上来的猛犸猪们。

就如阿尔塔所预料，久经战场的西蒙不会放过任何一个可以取胜的机会，狂风暴雪中，在粮食已经断绝的情况下，西蒙迅速召集了全部的猛犸战士，呼啸着冲向针叶山。这次进入针叶山，起初他们没有遇到任何袭击，但随着他们深入山林之中，树木越来越密集，一些急性子的猛犸猪在碰撞到了树木后，卡在树枝上的石块便纷纷砸落下来，不知是谁大叫一声“有埋伏”，原本气势汹汹的猛犸猪们再度陷入混乱，混乱中，更多的树木被撞到，更多卡在树叉上的石块也掉下来砸向他们。这些四足着地的猛犸猪根本没法抬头看向树梢，只好在慌乱中奔跑并彼此冲撞踩踏。

起初西蒙也给吓得不轻，他完全没想到在这样恶劣的暴风雪天气中，针叶山的精灵们竟然还可以坚守在树上，但是短暂的混乱之后，这个冷静的统帅就发现树上再没石块落下，于是赶忙叫停了一边慌乱一边往山下撤退的部下们：“大家都冷静！冷静！都原地停下来！不要动，谁再乱动就地处决！”

西蒙的命令被传令的猛犸猪迅速传遍各处，虽然猛犸猪们担心继续被埋伏在树上的家伙们用石块砸死，但如果违抗西蒙将军的军令，更会被立即处死，无奈只好满心不情愿地原地站立。

奇迹发生了，当猛犸猪们不再乱冲乱撞时，头上也再没有石块掉落下来，等待片刻之后，西蒙亲自冲向不远处的一棵树又迅速跑开，随着西蒙的这一冲撞，卡在树枝上的石块纷纷掉落下来。西蒙晃了晃巨大的身躯，清了清嗓子，大吼着：“现在你们都看到了吧？这些树上根本没有伏兵，只是他们撤退前摆了一些石块。现在我们只要小心不去猛烈撞树木就可以！大家把身边受伤的救治一下，继续向山顶进军！”

西蒙的嗓门再大，在这暴风雪中也没多少听见，但训练有素的猛犸大军还是把统帅的话迅速传了下去，稍微休整片刻，重伤者彼此照顾着下山回营地救治，而轻伤的猛犸猪们恢复了一些体力后归队，猛犸大军小心翼翼地穿梭于山林中。而山顶上，虽然大雪中视线有限，但也都看到了刚才山腰上密林中一阵动乱，树木被撞得乱晃，然而不久之后混乱便消失了，阿尔塔说了句“不好”，便再度和森林蜥蜴斯赛特、懒猴王史雷克商量起来，这次是推测目前临时搭建的冰墙工事能否防御住猛犸大军的攻击，一阵推演后，得出的结论是抵挡一晚上没问题，不过只要挨过这一晚，那么断了粮的猛犸猪大军便会崩溃。

此时的猛犸大军终于转出了山林，集结在密林外，随着西蒙一声“冲”，集结完毕的猛犸大军便潮水般冲向山顶，懒猴王史雷克打了个大大的哈欠，大手一摆，冰墙壁垒外待命的过动猿们便将早已准备好的成排的巨石推下山坡，往山坡上冲锋的猛犸猪们没提防到针叶山还有这一手，撤退躲闪不及，很快一大片便被巨石碾压倒在地上，而巨石并没有停下来，继续滚向在树林外待命的猛犸猪们，这些猛犸猪躲闪不及又有不少被碾压到，有些慌乱中逃进树林，又撞到树上被树上的石块劈头砸下。刚庆幸躲过了巨石，第二波巨石又滚落下来，一时间猛犸猪大军乱成一团，



冲锋在最前面的西蒙被两个卫兵舍身相救才保住命，他大喊着让部下冷静有序地撤进树林，还没撤入的则一起使用暴风雪减弱巨石滚入的势头。老道的西蒙终于把这次突如其来的袭击的伤害给控制在最小范围内，然而令他郁闷的是，在他和猛犸大军躲在树林中时，山顶上的巨石再没有被推下来——很显然，山顶上的那些家伙在跟他耗，他知道，只要猛犸大军再度冲上半山，山坡上还会有巨石滚落下来；可就在这里这么耗着，对已经断了粮的猛犸大军无疑是噩梦。

时间在一分一秒过去，在深夜的狂风暴雪中进攻针叶山被困于山林之中的这些猛犸猪们，如果这个时候一旦哪个大胃口说饿了，那么饿肚子的感觉就会像瘟疫一样传开，届时军中断粮的真相一旦暴露，那那些高傲的猛犸大军就可能哗变，真到那时自己也弹压不住了……事不宜迟，西蒙终于再度想出个点子，令部下们对三棵直径达1米的参天大树用獠牙进行轮流冲撞，很快，三棵大树便倒在了猛犸追们结实锋利的獠牙之下。西蒙让部下们分成三拨，每队队首都是身强力大的猛犸猪们一起拱着被撞倒的树木前行，其他猛犸猪在后面紧跟着。见猛犸猪们又出动了，山上的过动猿在史雷克的指挥下，再度把巨石沿着山坡推下，这下拱着树木的猛犸猪们一齐用力，用树干合力把巨石硬生生地给顶住，接着后面的猛犸猪跟上来，一齐用力帮忙支撑，然后左侧的开始慢慢松动，右侧的继续用力，树干倾斜，巨石便沿着树干从猛犸猪大军身边滚过，撞到了树林中，毫发无伤的猛犸猪们齐齐发出了得意的吼叫，夹杂在暴风雪中传入到山顶的针叶山众精灵的耳中，身材巨大的懒猴王史雷克一下便吓得没了主意，长这么大以来，他第一次看到如此巨大的石头被抵挡住，如此训练有素的军队，他这次彻底束手无策，只好慌乱地让过动猿们把巨石一波又一波地推下山坡，他本意打算让巨石连续滚下山，但无奈石头太过巨大，而过动猿们推拉又需要时间，因此这些巨石便无一不是单个滚下山、被猛犸猪们用树干挡住、引到山坡下。几轮下来，猛犸猪们已经越来越近，甚至能在暴风雪中看清队首猛犸猪们的长相了。

云翅龙阿尔塔叫停了史雷克的荒唐指挥，让过动猿们把剩余的巨石给准备好，接着召集全部的云翅龙，排成一排迎着暴风雪沿着山坡对着猛犸猪们俯冲飞下，在到达目瞪口呆的猛犸猪们近前，全部使用火焰放射烧向猛犸猪们拱着的树干和后面的猛犸猪们，步步为营的猛犸猪们根本没想到这个时候还会有云翅龙来发动突袭，一瞬间前排的被烧成重伤，而树木也在强烈的烈火中烧了起来，后面的猛犸猪本想靠近但冰属性的身躯实在无法靠近燃烧中的树木，就在犹豫不决时，已经飞回山顶的阿尔塔对过动猿们一声令下，一排巨石被推了下来，这下都拥到坡上的猛犸猪们无处躲闪，一排巨石滚下，山坡上的猛犸猪系数被碾死碾伤，在树林中指挥的西蒙大叫一声用前脚跺地但也无济于事，这次他再度下达了冲锋命令，不过这次并没有让部下们整齐地前进，而是一个一个地往前冲，一旦有巨石砸下来，两三个猛犸猪便用战死同伴的尸体来把巨石顶住引走，有的跑得慢的、反应慢的，便直接被巨石压死，但毕竟猛犸军团规模庞大，即使如此大的伤亡，生力军依然数目众多，终于，山顶上不再有巨石滚落——针叶山用来防御的巨石已经用光了！

当最后一个巨石被推下山坡时，云翅龙阿尔塔是针叶山三大部族首领中惟一一个没有垂头丧气的，他不再去理会其他两个有名无实的种族统领，开始全面指挥针叶山迎敌，他让丛林蜥蜴们全部躲在冰墙壁垒后面，朝着往山顶进攻的猛犸猪们发射种子爆弹和种子机枪；过动猿们则在墙壁上待命，一旦有猛犸猪突破防线来到冰墙近前，他们便会用积攒好的气合拳打过

去；青绵鸟和云翅龙们则寻找机会释放晴天，并进行火攻和太阳光线攻击；而战斗力很弱的懒猴们，则负责给战斗的战士们运送体力回复药品和技能回复剂——战斗一时间再度陷入僵局。阿尔塔知道他们现在没有了巨石御敌，现在所做的一切不过是拖延时间，便找来副统领特里斯，嘱咐他即刻去附近的宿场町，雇佣救助队和探险队来解针叶山之围——雇来的越多越好，钱不是问题，现在针叶山和雪崩山帝国打成这样彼此都有血债，一旦被猛犸大军攻破，很可能整个针叶山的精灵要被屠戮殆尽。

特里斯领命后离开了战场，天还没亮时便赶到了口袋乐园，看到任务板，便去砸任务板旁边的屋子的门，还在熟睡的玛利露利大姐被吵醒，虽然满心不愿意，但听说事情如此重大而酬金如此丰厚，便也立刻来了精神更新了任务板，而特里斯实在是太疲乏，便去宿场町的湾天鹅酒吧休息下来。没多久，早起做买卖的和做救助队、探险队的精灵们便陆续看到了这个开出巨额奖金的超高星数难度的任务，便都跑到湾天鹅酒吧来围观。特里斯心急如焚，眼看着众多精灵过来、有的还明显是救助队、探险队的打扮，但却都是来看热闹的，没有任何一个是来接任务的。

直到他看到了波加和斯潘达，然而接下来，却被一只高傲的花斑鸠给接下了任务，而那些一面之交的探险队员们却无法前去救援，虽然一开始特里斯对这个名为丹赞的傲气的花斑鸠有些不爽，但是在看到他做的部署以及出动的疾风救助队时，心里的石头这才落了地。事不宜迟，赶紧出发，特里斯恨不得一下就飞回针叶山——而那些同胞们，到底能不能在猛犸大军的攻势下坚守下来呢？

未完待续



光盘导视

2013剧场版特辑

一、皮卡丘和伊布 好朋友





二、超梦 觉醒的序章





三、神速的盖努塞克特 超梦觉醒







菜单曲目：派对开始（皮卡丘和伊布 好朋友）

视频在线地址：http://t.cn/8kDNMpq

观看密码：dsuDF54A

创刊合作论坛：口袋妖怪525



合作字幕组：神奇字幕组

网址：http://www.sqsub.com/



合作字幕组：C2字幕组

网址：http://www.c2club.net/bbs



《口袋玩家》73辑读者调查表

姓名________ 昵称______ 年龄______ 性别______ 职业______

Email________________QQ________

地址____省______市（县）______区________

邮编________ 联系电话________

爱好________________

自画像

☐我愿意公开QQ

好友狩猎场相关（Mii名字、FC码、联系方式、后花园PM属性种类等）

____

你最喜欢《口袋妖怪》的

☐游戏 ☐动画 ☐漫画 ☐周边 ☐其他______

你正在玩的《口袋妖怪》是

☐正统系列 ☐口袋迷宫 ☐口袋突击队 ☐口袋大乱斗 ☐口袋信长 ☐PC对战软件 ☐其他______

本辑你最喜欢的内容：________________

原因：________________

本辑你最不喜欢的内容：________________

原因：________________

你对本辑的栏目构成满意吗？

☐满意 ☐一般 ☐不满意

除了《口袋玩家》，你近期还买了其他什么游戏动漫杂志？________

____

本辑《口袋玩家》上市多久你买到的？

☐当天 ☐一周左右 ☐一个月左右 ☐更长时间 ☐其他______

本辑你是以什么方式买到的？

☐书店 ☐UCG官网 ☐其他网店 ☐邮购 ☐其他________

你本辑的《口袋玩家》的印刷装订质量

☐正常 ☐重影 ☐图片灰黑 ☐页未裁开 ☐掉页 ☐其他________

你对《口袋玩家VOL.73》DVD的内容

☐满意 ☐一般 ☐不满意

本辑的DVD动画有什么问题？

☐没问题 ☐有点卡 ☐读不出来 ☐声音和动画对不上 ☐字幕显示不出来 ☐其他________

2014年来了，说说你在新的一年的目标与心愿吧

____

____

本辑的赠品怎么样？也请说说你对赠品的意见和建议

____

____

你对《口袋玩家》的意见和建议

____

____

你想在“精灵中心”对小编讲的话，或说说身边的趣事（如不够请附纸）

____

____

《口袋玩家》73辑新世代大抽奖

只要在2014年2月25日前（以邮戳时间为准）将填好的调查表寄到兰州市邮政局东岗1号信箱，《掌机王》读者服务部（收），邮编：730020。 您就可以参加本辑《口袋玩家》的幸运大抽奖活动，详情请见封二。中奖名单将在75辑公布。

THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
掌机王荣誉出品

